

魔法之门
详解Win7电源管理


《魔兽世界》
玩家网络与现实交际情况关系调查报告

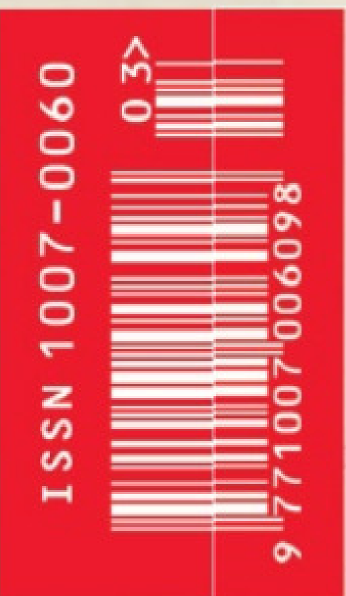
03期
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年1月下 总第356期

大众软件®

电脑应用与娱乐的选择

云之遥
轩辕剑外传





本期重磅专题：

视频网站修成正果？

新品初评：明基MP780 ST投影机/Tt TPG 650M电源/爱可视101平板电脑/Intel Sandy Bridge平台/KINGMAX生肖超棒U盘
网络时代：10款流行网络地图评测
实用软件：透过Chrome体验互联网应用的未来（上）
硬件评析：十年回顾之笔记本电脑和外设篇
前线地带：北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（三）
在线争锋：DotA三国之枭皇论战
攻城略地：《戴斯班克》欢乐攻略



本期强档攻略
星球大战——原力释放Ⅱ

CONTENTS

本期目录

P30 实用软件 重点推荐

你好，这里是新互联网！——透过Chrome体验互联网应用的未来（上）

甩掉慢吞吞的IE，来使用Chrome吧！通过这扇窗，你能看到一个更好的互联网，如果之前你觉得它还不够好用，现在一定要来试试……



P55 硬件评析 重点推荐

5倍速狂奔的SSD

固态硬盘的售价日趋“亲民”和大众化，但随机写入速度不佳，对固态硬盘的工作性能有很大影响。不过笔者最近偶然发现，只要利用MFT优化写入技术……



P93 龙门茶社 重点推荐

柳暗花明——谈国产单机游戏的网络化运营

与技术相比，市场更能决定一支单机团队的未来，笔者将从国内的市场谈起，看看个人在2010年对单机游戏的小小市场调查。



P126 攻城略地 重点推荐

《戴斯班克》欢乐攻略

本作被誉为《猴岛小英雄》版的《暗黑破坏神》，它把打怪、升级、收集装备等暗黑式乐趣与轻松、诙谐的猴岛式幽默成功地结合在一起。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
白云龙 韩大治 朱飞 张帆 马骥
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年1月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

责编轮流做，这期轮到我。算算期数，上次做责编已经是两个月以前的往事，虽然从周期上来看似乎有些频繁，但别忘了如今可是2011年，既然是新年，那就应该有些新变化，对不对？所以完全不必奇怪我这张新面孔为何会露面得如此频繁，这没什么好意外的。

我们勇敢的正义使者小白同学有句名言说得好：责编手记，是一位编辑作为文字工作者最能展现个性的角落之一。此话不假，上次我们聊过了著名萎靡派音乐人柯特·柯本的事迹，今天就不妨让我沿着这个路线继续谈下去，简单谈谈音乐方面的话题。

众所周知，编辑部众人在爱好个性上基本没什么共性，因此各位青睐的音乐类型五花八门也不是什么意外结果：正义使者小白是白人痞子说唱歌手艾米纳姆的拥趸，大名鼎鼎的生铁大人似乎对朋克与工业金属颇为熟稔，而对于玉树临风的人气帅哥8神经大人来说，上个世纪80至90年代的西方摇滚正合他的胃口。至于我自己，拜念书时物美价廉的网通宽带所赐，4年时间下来各路西方摇滚日式流行乐过耳无数，直接造就了我如今犹如东北乱炖的欣赏品味：老派如甲壳虫与U2，流行如杰克逊与枪炮玫瑰，艰涩如发电站与Laibach，流畅如夜愿与Era，统统都在我的收听接受范围之内。当然，除了这些满嘴英文德文拉丁文的西方乐队之外，日式音乐我也不乏中意之选——尽管荒腔走板的初音未来一直勾不起我的兴趣，但电音大姐大Kotoko的唱腔我还是很喜欢的——说到底，我并不是什么顽固的守旧派，是不是？

看到这里，你也许会有疑问：我刚刚翻开的难道不是《大众软件》吗？为什么会看到音乐方面的话题呢？其实，上面的这篇东西正是我当前状态的写照：和中刊组某位擅长狂饮极度百事可乐码字敲专题的同仁类似，我在工作时经常爱放些自己中意的音乐当做催化剂。对我来说，码字时的最佳背景音乐无疑是甲壳虫的《给和平一个机会》与《黄色潜水艇》，而换做审稿的话，罗杰·瓦特翻唱的《敲响天堂之门》则是不二之选。根据我粗略的统计，到现在为止，今天这首老歌在我的耳边重播的次数应该已经不下百回。

旋律与我们同在，节拍伴我们同行。音乐的力量，就是如此神奇。

OK，这次的话题仅仅是个开场白，下次的手记我保证会聊些真正有价值的内容，咱们下回再见。

本期责编：Enigma

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
青海	张晓家	陕西	韦宏海
贵州	金瀚森	吉林	柳万勤
河北	王小龙	内蒙古	邬瑄
黑龙江	张杨	福建	丘睿启
江苏	钱毕彬	安徽	卢辰方
浙江	蔡贤烽	上海	张娴
广东	文士成	四川	张政
河南	齐庭方	广西	欧卫伯
北京	许舜	贵州	方贞
辽宁	童荔	新疆	罗子旺



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

便捷互动
明基MP780 ST投影机

■晶合实验室 魔之左手



明基MP780 ST不仅拥有出色的互动能力，而且在投影质量、功能甚至娱乐性方面的表现也很好，是一款功能全面的投影机产品。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 明基（Benq）
上市状态： 已上市
售价： 19990元
附件： 遥控器、PointDraw笔，电源数据线、说明书等
推荐： 关注互动能力的教育、商务展示用户
咨询电话： 400-888-8989（售前）400-888-0333（售后）
相似产品： 爱普生EB-450Wi、宏碁S5201M

随着教育和商务展示中投影机的普及使用，用户对其应用能力的要求也越来越多，特别是对使用空间、连接能力、互动能力和整体成本的要求，促使了近期短焦投影机和互动投影机的快速发展。而在明基2010年底发布的投影机新品系列中，MP780 ST正是针对这些要求的一款产品。

不同于以往投影机加电子白板的互动模式，采用了特殊“手写笔”的明基MP780 ST可直接与屏幕甚至白墙上的投影画面进行互动，节约了电子白板的成本，同时又摆脱了束缚，便于临时移动、布置和演示。而其短焦投影能力可节省空间、提高亮度，同时内置扬声器更有助于演示者进行语音解说。

由于面向的主要是教育和商务用户，因此这款产品采用了稳重简洁的外形和大方又百搭的黑白配色设计，顶部及四角都带有和缓的弧形，避免产品过于死板。其整体布局比较传统，顶部左后带有控制按键，前部为可调焦距的鱼眼型镜头和遥控信号接收器，并带有调节高低的小支架，两侧为大面积的散热口，附带可更换的防尘网，而后方则是排列有序的众多接口。

MP780 ST支持所有目前流行的音



丰富的背部接口

视频接口以及USB接口，甚至还包括一个古老的串口接口，并支持音视频输出、USB存储设备直投等功能，连接使用非常方便。其中的Type-B USB接口用于PointDraw手写笔和电脑的通信。它仅提供了有线网络接口，无线网络须自行安装USB网卡进行扩展。

这款产品采用DLP技术，WXGA分辨率（1280×800），亮度为2500流明、对比度3000:1、垂直刷新率48～120Hz、光圈F=2.6、投影尺寸48～300英寸。它支持短焦投影、屏幕白平衡调节、自动梯形校正，内置2个10W扬声器。另外还内置Crestron控制器，支持网络控制管理功能。

当然这款投影仪最让人感兴趣的还是互动能力，在用Type-B接口连接电脑，并打开投影仪的PointDraw功能后，其手写笔就会与投影仪进行无线连接，并进而连接电脑，这实际上有些类似于无线鼠标（手写笔）和其接收器（MP780 ST）、延长线（Type-B USB线）的关系，而手写笔上也确实带有模拟鼠标左右键的功能键。



手写笔功能键

在性能测试中我们采用了Displaymate、TFTtest等软件进行性能测试，在拉上厚重窗帘的较暗房间，投影机为默认设置，距离屏幕大约30CM。

在软件测试中，明基MP780 ST可观察和分辨所有灰阶色块，颜色过渡很平滑，观察不到色阶的出现。其红色表现鲜艳饱满，绿色和蓝色略显灰暗。刷新率测试说明它的刷新率相当高，已可

满足3D投影的需求，而短焦投影机常见的畸变现象虽然也会产生，但只要不是很严重，都可自行修正。

在静态和动态显示测试中，大量的人物、景色甚至卡通图片测试中，其出色的对比度和不错的亮度可让大部分图片表现细腻又准确，全高清视频播放的清晰度、色彩还原和速度也可以接受。



PointDraw手写笔可直接在屏幕上涂写

其手写笔采用特殊的空间感受能力，前端藏有带有类似光学鼠标感应器的装置，面向屏幕时，可借助投影像素中暗藏的某些定位信息或图像细节进行定位。因此越远离屏幕，其定位越不精确，在不指向屏幕时指针完全不会动作，而近距离指点时也要注意不能让笔尖指向阴影。配合笔上的鼠标左右键，它可在各种电子画板、白板软件、电子演示软件中直接模拟鼠标，在投影图像上进行指点、标注、涂写。而安装明基的QDraw软件后，还可在PowerPoint、Word、Excel等多种常用办公软件中提供超越鼠标的功能，在投影内容上进行更方便的圈点操作。

MP780 ST的遥控器带有激光指点功能，并带有测试画面等快捷键，比机身按键更方便易用。以手写笔提供的鼠标左右键功能配合遥控器，不仅可完全脱离电脑进行演示，甚至可进行一般的文件操作和投影设置，对商务、教育演示和娱乐用户来说都非常便捷。

明基MP780 ST提供的扬声器功率较大，完全可满足一般会议室、教室和客厅的需求，用户可摆脱采购、布置和连接音响设备的麻烦，如采用HDMI输出的话，连音频连接线都可节省了。P



遥控器调节功能更全面便捷

宁静高效
Tt TPG 650M电源

■晶合实验室 魔之左手



随着各种电脑配件开始将效能比作为设计的重点，电源产品也放弃了不断提升供电电流的进化方式，而是将转换效率作为重点。Tt最近推出的TPG(Toughpower Grand) 650M就是一款通过了80 Plus金牌认证的高效率产品。

80 Plus是一个很严格的节能标准，主要的要求是电源在20%、50%与100%这样的关键负载状态下，至少达到80%以上的功率效率。这一标准要求电源必须配置主动式PFC电路，而能获得其中金牌认证的，大都是800W甚至更高功率的高端产品。

这款电源采用红黑色磨砂外壳，入手沉重，背部商标带有红色透光效果，采用14cm大口径风扇，叶片为很有特色的"樱花"形。其输出接口采用模组化设计，除最基本的主板接口外，都可按需连接扩展线，加上赠送的捆扎带，可明显降低机箱内的线缆密度，优化散热能力。



输出扩展口和扩展线

这款电源的额定功率为650W，为了应对高功率的显卡、处理器，采用了624W的单路12V输出方式，避免双路12V输出设计中单独一路无法支持某些高功率设备，但又难以找到电源的另一路输出接口的尴尬。

在实际测试中，这款产品安装方便，供电稳定，风扇噪声非常小，同时散热效果理想，长时间使用的温度变化也很小。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

这是一款性能和效能都很出色的产品，扩展能力和噪声、易用性等指标也不错，不过采购时还要多和钱包商量。

炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★☆

厂商： Tt（Thermaltake）

上市状态： 已上市

售价： 1299元

附件： 电源线、扩展带、捆扎线等

推荐： 关注节能环保和安静性的高端用户

咨询电话： 10-82883159/3189/3717（售前及售后）

相似产品： 海韵X-650、CoolerMaster金牌龙影600W



轻薄无敌
爱可视10_1平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

爱可视在内地市场似乎更多的是作为MP4品牌出现，而实际上，它早已开始着力开发各种智能数码产品，例如内地非常少见的ARCHOS 133 PC笔记本电脑、采用Windows 7的Archos 9 CEO、采用Android操作系统的ARCHOS 7等平板电脑产品。而其第八代（Gen8）产品，更是很有特色的Android平板电脑系列产品。

轻薄是我们对爱可视新一代平板电脑中的最高端产品——爱可视10_1的最初印象，其12mm的厚度与480g的重量，以及舒适的触感，让人在携带、握持和使用时相当顺手。特别是对这种宽屏幕产品来说，横向握持时重心距离握点较远，其较轻的重量可降低用户长时间使用的疲劳感。

爱可视10_1正面为16:9规格，10.1英寸1600万色电容式触摸屏，分辨率1024×600，支持多点触摸，手感相当顺滑。其正面顶部为130万像素摄像头，最高可支持640×480分辨率录像，背部带有支架，顶边集中了所有接口和按键，配置了miniHDMI、USB Host和miniUSB、耳机、电源接口、TF卡插槽，按键只有电源与音量调节。其中比较特别的是其配置的标准USB接口，可直接接驳键鼠或各种USB设备。其自带支架旋转角度很大，可方便地把它稳定竖立在桌面上，在观看视频，使用外接键盘时非常方便，自带的Phote Frame程序更可使其变成一部动态数码相框。



顶部接口和按键

这款产品配置了ARM v7 Cortex A8内核处理器，采用ARM（微处理器）+DSP（数字信号处理器）+3D OpenGL的核心架构，频率从1GHz到300MHz自行调整。它内置256MB内存，支持蓝牙2.1 EDR和802.11N无线网络，支持重力感应。我们的样品默认配置Android 2.2.1操作系统（官方网站提供即时更新）。

作为以MP4设备成名的厂商，爱可视10_1中配置了非常出色的音视频能力，支持MPEG-4、H.264等格式的720P高清视频，并可很方便地输出到其他显示设备。它还支持Samba和UPnP协议，可利用WiFi网络连接其他电脑，播放它们存储的音视频文件及浏览图片。

爱可视的Gen8系列中目前没有内置3G功能的产品，而是通过蓝牙连接手机上网，这样用户仅需一个3G账户即可满足要求，而且不用考虑目前内地市场比较复杂的3G标准之争。当然代价就是手机与平板电脑同时消耗电力，对两者续航时间同时造成影响。

好在这款产品的续航能力还是让人满意的，可提供36小时左右的音频播放（关屏幕），或7小时左右的视频播放，或10小时左右的WiFi上网，基本可满足蓝牙上网的需求。如采用默认设置的话，它会经常关闭显示屏，其时电池消耗会变得微乎其微，实际使用时间还能大大延长。

我们安装了大量常用软件和游戏，并使用其网站提供的系统进行升级，都没有发现兼容性问题。它的Quadrant测试成绩达到1041～1151，在目前的Android设备中名列前茅，处理器能力尤为突出（柱状图蓝色部分）。P



性能测试和对比

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟



爱可视101是一款很独特而且性价比出色的平板电脑产品，可方便地连接外部显示设备和外接键鼠，或者进行软硬件扩展，而这些恰好是iPad所欠缺的。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：爱可视（ARCHOS）
上市状态：已上市
售价：2699元（8GB）、2999元（16GB）
附件：充电器、数据连线、耳机、说明书等
推荐用户：传统应用比较多，对视频能力要求较高的用户
咨询电话：400-628-5188（售前及售后咨询）
相似产品：苹果iPad

融合未来，引领智能计算

Intel Sandy Bridge平台

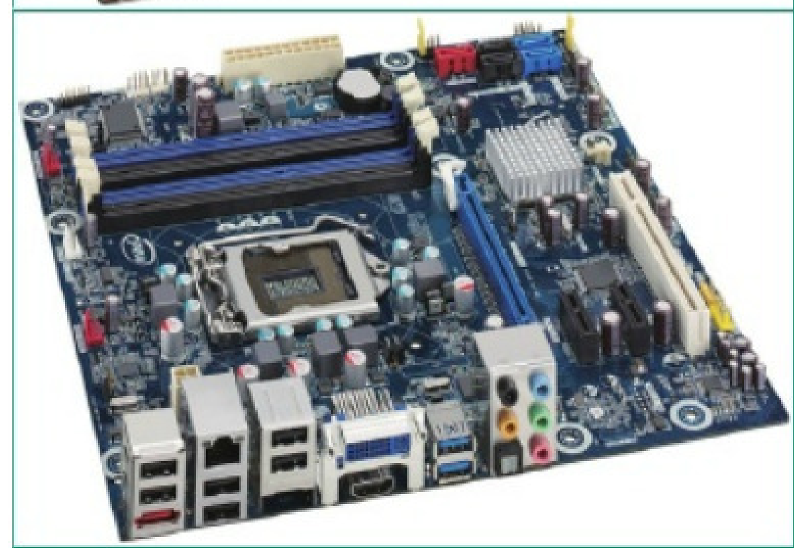
■晶合实验室 魔之左手

从IDF2010之后，关于Sandy Bridge的各种评论和消息就从未停止过，我们也进行了不少相关报道，经过半年多的等待后，Intel的Sandy Bridge核心处理器终于来到了晶合实验室。作为第一批将显示单元和处理器单元完全融合设计的产品，它们究竟会我们带来怎样不同的感受呢？

Sandy Bridge核心处理器仍用Core i3/i5/i7命名，不过型号变为四位数，例如我们得到的样品——Core i3-2100、Core i5-2500K、Core i7-2600K等（其中的K表示未锁频）。Sandy Bridge核心处理器全部采用统一的LGA1155接口，外观很难分辨。

随之送测的主板采用了新的H67与P67芯片组，其中H67提供了视频输出能力，支持PCI-E显卡扩展，而P67则面向更高端市场，支持多路显卡并联，但没有视频输出能力。它们相对于5系列芯片组最大的变化除了LGA1155接口外，主要就是总线升级为5GB/s的PCI-E 2.0标准。在6系列芯片组中，Intel彻底放弃了对PCI插槽的支持，不过从图中可以看到，即使是原厂主板，也还是用第三方芯片提供了PCI插槽，暂时不会对拥有各种PCI设备的用户造成麻烦。另外尽管6系列芯片组仍未支持原生USB3.0接口，但两块主板都采用NEC芯片提供了对这一标准接口的支持。





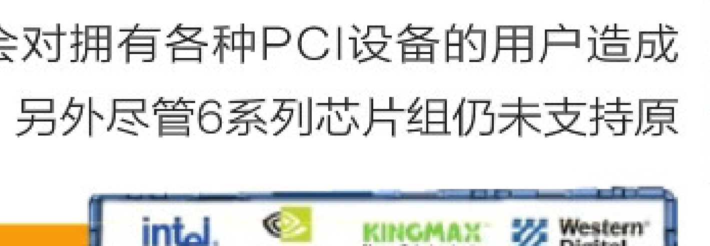
Intel原厂H67（上）和P67主板

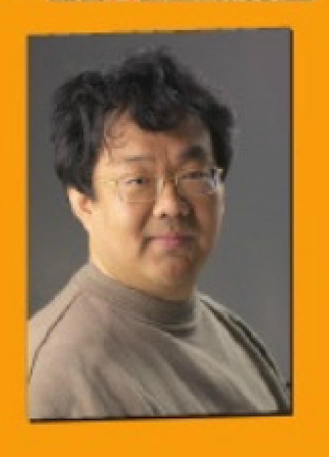
在新的Core i系列产品中，Intel将提供SSE指令集的发展型——AVX（Advanced Vector Extensions高级矢量扩展）指令集。这一指令集向下兼容现有SSE指令集，它将以前处理器的128-bit SIMD（Single Instruction Multiple Data，单指令多数据）指令扩展到256-bit，理论上讲处理器的浮点运算能力也就提升至原来的2倍。

Sandy Bridge支持睿频2.0技术，更加智能，频率提升幅度也更大。由于已融合进处理器整体设计，显示单元将首次出现在高端桌面级Core i7中，并且其睿频频率还要胜过Core i3/i5中的核芯显卡。

已与处理器进行了一体式设计的新显示单元是Sandy Bridge的设计重

CPU	Core i3 530	Core i3-2100	Core i5-2500K	Core i7-2600K
核心	Clarkdale	Sandy Bridge	Sandy Bridge	Sandy Bridge
核心/线程	2/4	2/4	4/4	4/8
GPU频率 / 睿频	733MHz	850MHz / 1.1GHz	850MHz / 1.1GHz	850MHz / 1.35GHz
制作工艺	32nm+45nm	32nm	32nm	32nm
主频 / 睿频	2.93GHz	3.1GHz	3.3GHz / 3.7GHz	3.4GHz / 3.8GHz
L3缓存	4MB	3MB	6MB	8MB
TDP热设计功耗	73W	65W	95W	95W
接口	LGA 1156	LGA 1155	LGA 1155	LGA 1155





无缝融合了核芯显卡的Sandy Bridge，拥有足以媲美低端独显的3D性能和高能效比、高性价比的CPU及整体平台，将在2011年促使显卡市场、商务电脑、移动平台等多个市场进行重新洗牌，引领个人智能计算的又一个全新领域。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

厂商：英特尔（Intel）
上市状态：已上市
售价：不详
附件：无
推荐用户：普通家庭、办公用户
咨询电话：无
相似产品：Intel Clarkdale核心处理器



点，它采用了新的EU（Execution Unit执行单元），数据吞吐能力达到上一代的两倍，并且支持OpenCL（通用计算语言）。借助高速环形联通架构，新的显示单元可与处理器及片内缓存、内存进行更紧密的连接。Sandy Bridge将有两种显示单元配置，分别为6个EU的Intel HD Graphics 100及12个EU的Intel HD Graphics 200，后者将主要用于移动平台以及一些特殊型号的台式机处理器中。

Sandy Bridge的显示单元带有独立视频编解码器，可实现双码流H.264、VC-1、MPEG-2编码格式视频的完整硬件解码，Clear Video HD技术能够在保证高清视频播放流畅性的基础上，消除影像中的锯齿和视频残影，让画质更清晰细腻，改善用户的视觉体验。InTru 3D技术则让集成显示单元也可提供3D视频播放能力。

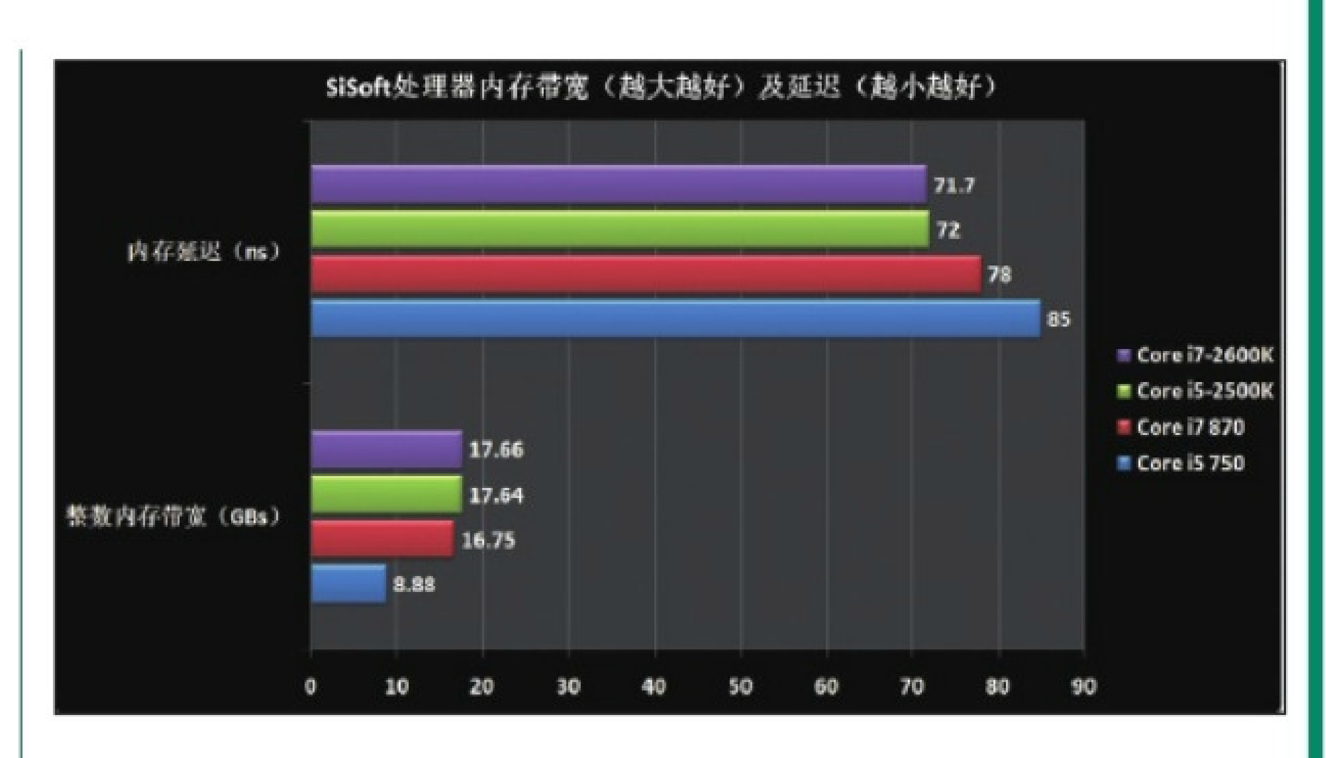
显示单元与处理器和平台更紧密的集成，使其拥有很多独立显卡难以做到的能力，例如Clear Video HD技术除了视频输出外，还可作用于视频导出，其动态侦测和图像增强等技术可让捕捉的视频更加清晰、色彩更为饱满。而进行视频转码时，显示单元和处理器几乎无延迟的协作，可达到非常高的速度，即所谓的"高速视频同步"，对各种即时视频应用，社交网站应用具有重要意义。而在移动平台上，新显示单元与WiFi网卡配合，还可提供更高清晰度的WiDi（无线显示）能力。

当然处理器的能力还要通过实际测试来考察。测试平台采用两条2GB Kingmax DDR3 1600内存，希捷7200.12 1TB硬盘，安装Windows 7 64位操作系统和主板相应驱动程序。在对比测试中选取了与这些新产品价位相近的上一代Core i处理器，在频率方面虽有一定差距，但可以更清晰的表现出新产品的性价比。

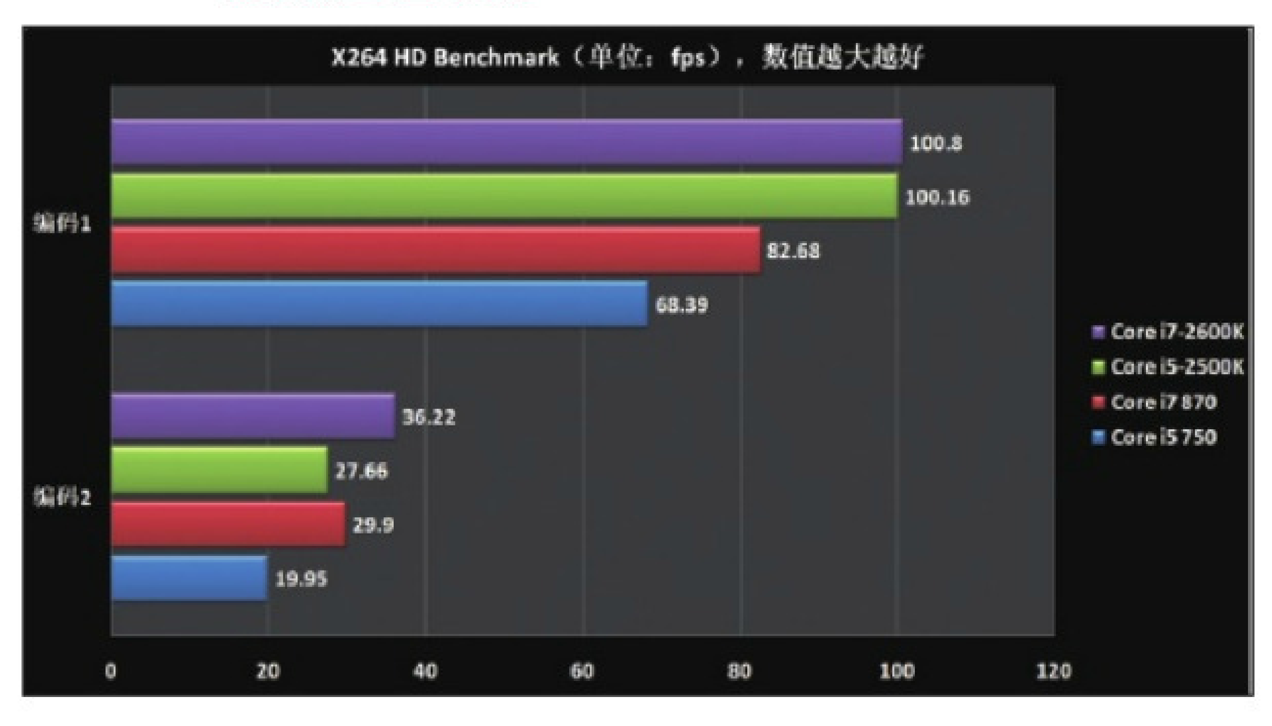
一、四核产品测试和对比

1.数学运算能力

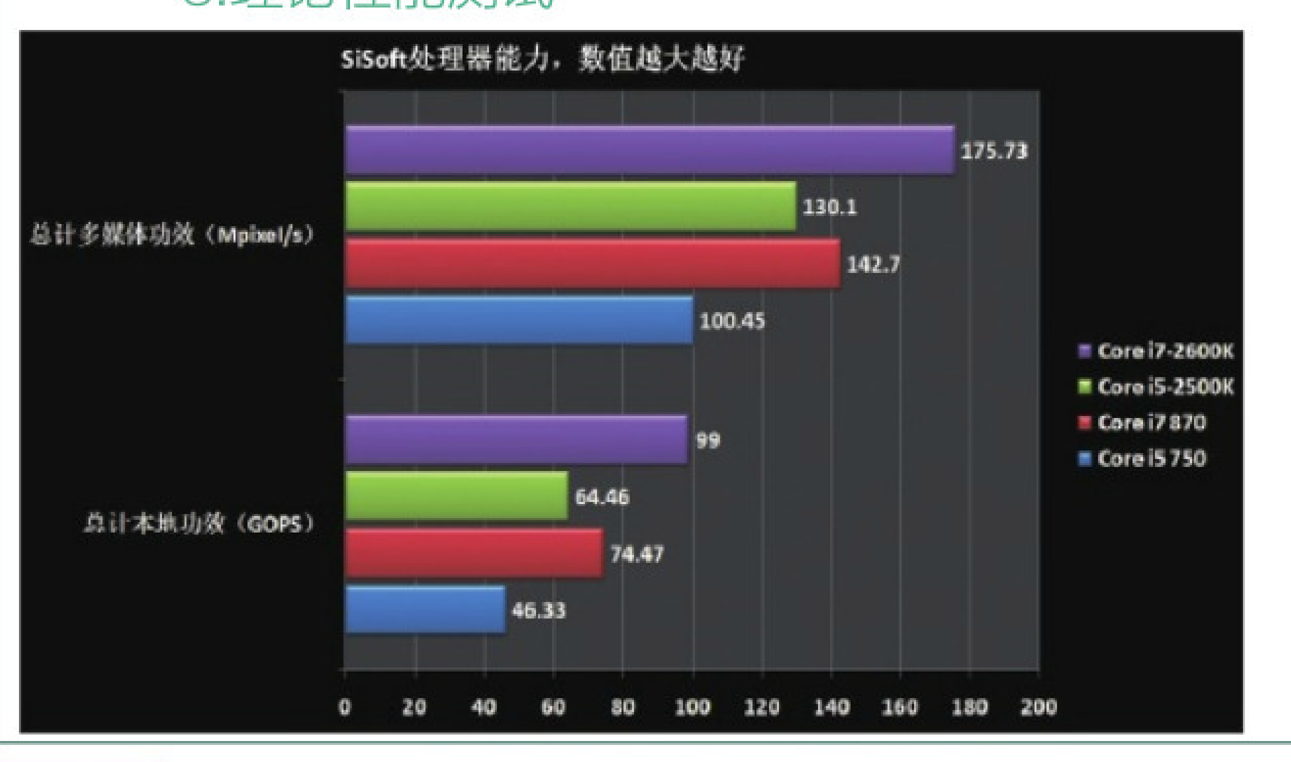




2.视频处理能力



3.理论性能测试



4.综合多线程测试





二、双核产品测试和对比

双核的Core i3-2100与前辈Core i3 下转（第11页）



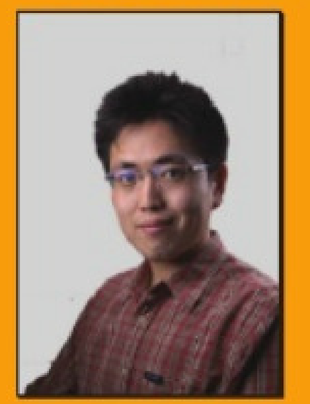
寅去卯来
KINGMAX生肖超棒U盘

■晶合实验室 Red

在去年（寅）虎年，KINGMAX的“生肖超棒”系列U盘都是以虎为主题，U盘外壳上印有一只张口怒吼的虎头图案。如今到了（卯）兔年，该产品也有了一些“升级”，外壳上的老虎图案换成了一只小兔子，看起来不如以前威风，不过显得很可爱，它还附带了蓝色胶套，材质比较柔软。两代“生肖超棒”的标称读写速度完全一样，均为读15～33MB/s，写4～12MB/s，也和另一同样定位的产品“普通超棒”没有区别，只是生肖超棒更小一些，尺寸为31.5mm×12.4mm×2.2mm，而普通超棒是34.2mm×12.4mm×2.2mm。“生肖超棒”支持“Ready Boost”，并获得了Windows 7认证。

在ATTO Disk BenchMark测试中，此U盘的读写速度分别是14.6MB/s和3.3MB/s，性能一般。CrystalDiskMark的测试中也没有大的变化，读取速度为14.8MB/s，写入为3.2MB/s。HD Tune测试中表现相对较好，20.2MB/s的读取速度和1.41毫秒的存取时间都较符合标称值。最后，Win7下写入大文件速度3.64MB/s，相对之前我们测试的KINGMAX“旋风碟”，拷贝2GB文件时耗时多出近2倍，所以不适合存储大文件，只宜作为存放文本、办公资料等小文件的工具。





“生肖超棒”FAT32格式化后的容量是7.62GB，读写速度在合理范围，外壳小兔图案令它显得很有中国特色，U盘本身也很小巧，可以当做手机挂件或是钥匙链，比较适合女性用户，PIPTM封装更有防水防尘的特性，能适应多数办公、家用工作环境。

炫目度：★★★
口水度：★★★
性价比：★★★

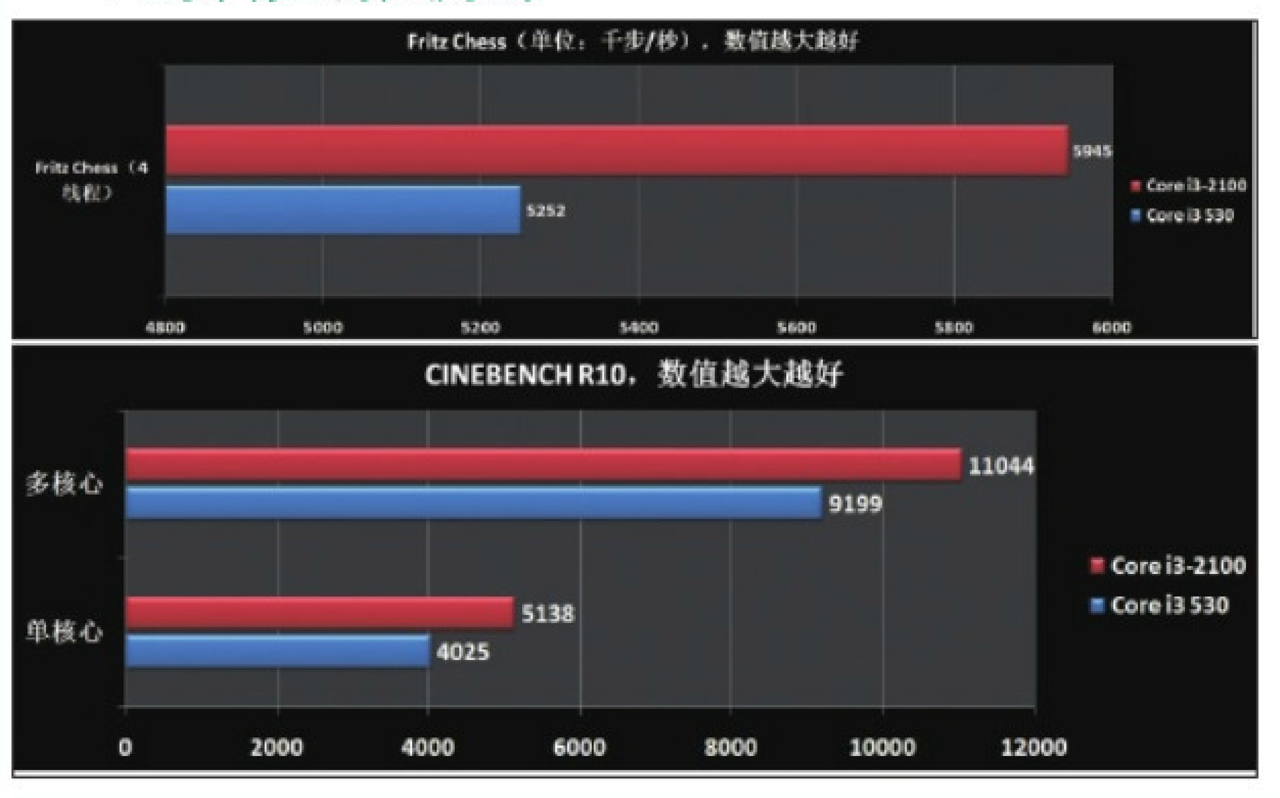
厂商： 胜创（KINGMAX）
上市状态： 已上市
售价： 89元（8GB）
附件： 挂绳/质保卡等
咨询电话： 800-830-9257（售前及售后）
推荐： 普通用户
相似产品： 必恩威（PNY）双子盘、威刚（A-Data）燕尾碟

上接（第10页） 530的主频最为接近，而且还是唯一一款指标低于前辈（3级缓存仅有3MB）的产品。那么它的性能是否能够给我们带来惊喜呢？

1.数学运算能力



2.综合多线程测试



三、核芯显卡性能

我们采用中端产品Core i5-2500K进行核芯显卡性能测试

项目	设置	成绩
3DMark Vantage	E模式	E9252
	P模式	P1678
生化危机51024×768	最低特效	45.4fps
	中等特效	37.0fps
孤岛惊魂21024×768	最低特效	40.42fps
	中等特效	20.85fps
星际争霸21280×800	中等特效	31.30fps

Sandy Bridge在所有测试中完胜前辈，同价位产品的性能提升一般都在10%以上，有些甚至超过20%，性价比相当出色，还出现了定价更低的Core i5-2500K在很多项目中胜过Core i7 870的情况。而即使按照性能/频率比来说，Sandy Bridge也同样强大，说明这款内核并非只是简单的融合了Clarkdale的CPU与GPU部分，而是有了很大的飞跃，让整个平台的性能与效率都有了显著提升。

在显示性能测试中，我们可以看到它已具备了在高清分辨率下以中等特效运行主流DX10游戏的能力。对大量普通用户来说，如果不追求最新最高端特效的话，那么已完全可以放弃低端独显了。

上市：视频网站修成正果？

■北京 贾敬华

在《西游记》中，唐僧师徒经历了九九八十一难，奔波十万八千里后在西天取得真经，修成正果。几个月前，酷6先是借壳上市，尔后又华丽变身为纳斯达克真真正正的一家上市公司；乐视网则选择在国内创业板直接上市。对此，互联网业界很多业内人士认为，经历诸多磨难成功上市的视频网站终于修成正果。

事实上，视频网站自诞生之日起就以上市为终极目标。多年来，优酷网、土豆网、酷6网等视频网站也一直为上市而努力。在酷6这个二线阵营的视频网站成功上市后，位居一线阵营的优酷网和土豆网也相继启动了上市程序，国内视频行业迎来了上市潮。

上市热潮

自2005年第一家视频网站成立，视频行业经历了数轮血雨腥风的厮杀。从下载到在线播放，从分享到影视剧，从打击盗版到争相竞购版权，再到今天争先恐后地向股市狂奔，视频行业在多个竞争热潮中走过了5个春秋。上市，被业内称为马拉松比赛的最后冲刺，谁先上市，谁将是胜利者。让业内人士大跌眼镜的是，第一个上市的视频网站既不是优酷网，也不是土豆网，而是酷6网。



酷6网创始人李善友在公司上市后担任公司首席执行官，在上市前，这个喜欢摆出固定POSE的男人已做了四年多的努力

2009年11月27日，盛大旗下的华友世纪与酷6网正式合并，酷6成为华友世纪旗下的一家全资公司。严格来说，酷6网与上市公司华

友世纪合并之后，酷6还称不上是一家真正上市的视频网站，而是通过收购实现曲线上市的视频网站。不过，曲线上市并不是酷6的最终梦想。2010年8月17日，上市公司华友世纪发布公告，华友世纪正式更名为酷6传媒（Ku6 Media），股票代码也从Hurray改为KUTV。酷6网创始人李善友将出任上市公司的首席执行官（CEO）。这意味在两个月的交割期后，酷6网已正式在美国纳斯达克挂牌，成为全球首家上市的视频网站。



2010年8月24日，酷6网悄然更换了新LOGO，其图案形似视频播放器的“开始”按钮，外部为黑框，框内以绿色填充，同时图案也代表数字“6”，同时其口号也由“酷6网，中国视频第一门户”更换为“独立观点 娱乐精神”

从资本层面来说，酷6网其实是借华友世纪的“壳”实现上市的，即业内人士常说的“借壳上市”，类似的案例在业内并不罕见。酷6网上市，一石激起千层浪，并引发了国内视频行业上市的热潮。

在酷6网成功借壳上市之后，业内传出优酷网和土豆网准备上市的消息。2010年11月10日，土豆网向美国证券交易委员会（SEC）提交了监管文件，文件显示，该公司将寻求在美国纳斯达克交易所IPO（首次公开募股），计划通过这项交易募集最多1.2亿美元资金。

5天后，优酷也向美国证券交易委员会（SEC）提交监管文件，称该公司将通过IPO交易在美国纽约交易所上市，拟筹集最多1.5亿美元资金。至此，位列国内视频行业前三甲的优酷网、土豆网、酷6网将全部在纳斯达克上市。

一些实力尚弱，不具备在美国纳斯达克上市条件的视频网站，把上市的地点选在了国内或香港。在酷6网曲线上市之后，国内一家视频网站乐视网在深圳创业板成功上市。如果优酷网和土豆网能够成功上市，加上此前在香港主板上市的第一视频，国内已经有5家上市公司。另据来自媒体的消息称，迅雷、PPTV等视频网站也在积极筹划上市。看来，视频网站上市热潮仍在升温。

视频网站竞相上市这一现象，引起了互联网业内人士的高度关注。按常理，企业在盈利后才去上市，上市是为下一步的发展获取更多的资金。而视频行业的企业上市，与其他行业有着本质的不同，在亏损中争相上市。无论是已经上市的酷6网，还是正在积极筹备上市的优酷网和土豆网，其利润都还是负数。那么，视频网站为何不在实现盈利后上市呢？

人后无奈

每每面对媒体采访，酷6网CEO李善友总是一脸的兴奋，因为酷6网经过了四年多的努力后终于成功上市。在李善友认为，上市已经意味着成功，意味着多年奋斗终成正果。现在看来，酷6网当时上市多少有几分无奈。现在，优酷网和土豆网扎堆挤着上市，是否也属无奈呢？

11月19日，易凯资本有限公司首席执行官王冉在创业家年会现场接受TechWeb专访时表示，“如果酷6不是当初与盛大有这样的交易，也许现在酷6已经不在了。”言外之意，酷6网如果不与华友世纪合并，最终有可能因为资金匮乏而倒闭，王冉一番话，也印证了酷6网上市前资金短缺的传言。

酷6网迫于资金压力选择上市，不缺资金的优酷网和土豆网为何急着上市呢？土豆网8月份刚刚完成了第5轮融资，融资额度为5000万美金。不缺资金，却急着上市，背后肯定另有隐情。

一些业内人士一致认为，优酷网和土豆网选择现在上市并不恰当。一是因为版权问题没有彻底解决，二是视频网站目前还未盈利。对此，奇艺网CEO龚宇面对媒体采访时表示：“土豆、优酷等同行现在提交上市申请时间过早，明年下半年上市最好。”谈及优酷网和土豆网急着上市的原因，龚宇认为：“优酷和土豆两家视频网站在结构和背景上有着太高的相似度，使得一方稍有动静，另一方就被迫跟进，这也是两家网站在如此短时间内相继提请IPO的原因之一。”

在酷6网成功借壳上市后，易凯资本CEO王冉曾经这样评价：酷6上市是一种策略。未来，如果酷6网股价继续低迷，那么它的竞争对手也很难成功上市，这叫阻击；反过来如果优酷和土豆成功上市了，那么酷6网的股价也必将走高，盛大同样可以获得丰厚回报，这叫分享。

易凯资本CEO王冉曾经这样评价：酷6上市是一种策略。未来，如果酷6网股价继续低迷，那么它的竞争对手也很难成功上市，这叫阻击；反过来如果优酷和土豆成功上市了，那么酷6网的股价也必将走高，盛大同样可以获得丰厚回报，这叫分享

现在看来，优酷网和土豆网急着上市，很大程度是迫于酷6网已经上市压力下的无奈选择。众所周知，无论是流量还是收入，酷6网与优酷网和土豆网都有非常大的差距。从酷6网财报可以得知，

2010年第二季度亏损1550万美元，第三季度亏损1280万美元；而酷6网第二季度的营收仅为290万元，第三季度的营收虽有所增长，也只有400万美元。相比之下，优酷网和土豆网的财报比酷6网要漂亮很多。

从土豆网招股书公布的数据来看，2010年前9个月土豆网的营收为2.248亿元；优酷网2010年前9个月的营收为2.346亿元。在市场份额方面，酷6网与其他两家对手的差距更大。根据易观国际最新发布的数据，2010年第三季度，优酷占据了市场份额的22.54%，土豆占据18.52%，两者旗鼓相当，而排在第三的酷6只有5.64%。从这些数据可以看出，优酷网和土豆网两家的实力，比上市公司酷6网要高出很多。酷6网已经成功上市，优酷网和土豆网如果仍不上市，来自资本层面的压力可想而知。



毕业于加州大学伯克利分校的优酷网掌门人古永锵，是中国互联网行业中富有经验的一员老将，不管是顺风顺水还是面临版权质疑时，优酷始终在人们的视野

酷6网迫于资金压力上市，土豆网因为酷6上市而采取跟进的策略，优酷网又应对土豆网上市而采取跟进策略。总之，视频网站急着上市并非心甘情愿，而是针对现有竞争格局采取的应对策略。从企业运营角度来看，视频网站出于某种目的竞相上市，应该是一种病态。

产业病态

回顾视频行业走过的5年发展之路会发现，整个行业一直在病态中生存、发展。从盈利模式到内容，再到营销策略，都有不健康的成分掺杂其中。究竟是什么让中国视频行业陷入了病态呢？复制！

目前，国内视频行业有两大阵营，一是Youtube阵营，二是Hulu阵营。视频行业的这两大阵营，是基于两种商业模式划分的，这两种商业模式，都是基于美国视频行业模式的复制品。在美国，Youtube和Hulu谱写了视频行业的神话。2006年10月，Google以16.5亿美元的价格收购了Youtube，创造了美国视频行业的一个神话，也刺激了中国互联网的神经。Youtube网站的运作模式非常简单，用户注册了账号之后，可以在Youtube网站编辑自己的频道，上传视频，创建播放列表，还可以邀请朋友来欣赏自己上传的视频文件。

Youtube下嫁豪门的风光，吸引了众多资本的加入，国内视频行业也迅速升温。一时间，上百个视频网站如雨后春笋一样点缀在国内互联网这片沃土上，而这些视频网站就是Youtube的克隆。已经成功上市的酷6网，还有正在准备上市的优酷网和土豆网，都是基于Youtube模式的视频网站。盲目的复制，为中国视频行业埋下了病根。

从表面来看，Youtube是一个视频分享网站。事实上，Youtube是一个Web2.0网站，一直关注Web2.0发展的资深IT咨询顾问李安澜这样认为。由于美国市场版权意识比较强，加之Youtube自身也在控制内容，Youtube并没有盗版内容。当Youtube被复制到中国之后，国内视频网站俨然成为了盗版集中营。大到电视剧，小到电影和一些文艺节目，盗版无处不在。盗版内容泛滥，是国内视频行业病态的一种表现，也为视频网站带来了不小的麻烦。

在土豆网即将准备IPO之时，优朋普乐等视频企业向美国证券交易会举报土豆网有盗版内容。此前，土豆网、优酷网不止一次面临版权诉讼。在2009年里，搜狐、优酷、酷6、优朋普乐、迅雷等多家视频网站还上演了一场激烈的盗版诉讼。众所周知，美国证券交易会对上市企业要求相当苛刻，盗版有可能会影响土豆网上市。为此，土豆网和优酷网在上市前删除了大量盗版内容。此前酷6上市时，也删除了大量盗版内容。由此不难看出，盗版泛滥可谓是国内视频行业的顽疾。

大量盗版内容的存在，催生了视频网站病态的发展策略。早期，视频网站变相纵容盗版内容的存在，是为了拉动流量增长，因为流量是吸引广告主的一个重要指标。为此，很多视频网站都上传热播的影视剧和电影来吸引用户，拉高流量。久而久之，用盗版内容创造流量，用流量吸引广告主成为国内视频网站的一个发展策略。在打击盗版力度不断加强的市场环境下，国内视频网站用盗版内容创造利润成为一个不健康的发展策略。

盗版内容的泛滥，不健康的发展策略，让中国视频行业陷入了一种病态沼泽。为此，视频网站试图用上市将视频网站带入健康发展的快车道。国内一些视频企业认为，成功上市意味着资本对视频网站发展模式的认可，凭借上市募捐的巨额资金，视频行业将摆脱病态的沼泽，驶入健康发展的快车道。稍假时日，视频网站必将修成正果。然而，上市真的意味着视频网站已经修成正果了吗？

上市之后

对于那些拥有清晰盈利模式，并成功上市的企业而言，上市意味着成功，意味着企业经过多年努力终于修成正果。对于这个尚未摆脱病态沼泽的视频行业，上市绝不意味着修成正果。相反，上市为视频网站带来更多挑战。

在股市上，一个企业如果长期亏损，最终的结局是摘牌退市，一些成功的上市企业因经营不善被摘牌的不在少数。现在，酷6网背着巨额亏损的包袱上市了，优酷网和土豆网也背起亏损的包袱向纳斯达克发起冲锋。为此，如何快速盈利成为视频网站上市后面临的第一个挑战。

通过上市，视频网站可以获得一笔巨额资金。的确，上市融资能够为徘徊在盈利边缘的视频网站带来一定的帮助，但同时也带来了新的挑战。从优酷网和土豆网招股书发布的数据来看，这两家视频网站很快就能实现盈利。

2010年前三个季度，土豆网的净营业收入为为2.248亿人民币，亏损8370万元。与前期的财报对比会发现，土豆网的盈利能力在稳步提高。来自公开资料显示，土豆网2007年亏损为9590万元；2008年亏损2.126亿元，2009年亏损1.448亿元。今年前9个月，土豆亏损额降至8370万元，比去年同期下降了16.6%。与土豆网情况类似，优酷网的亏损额度也在逐步下降。

2010年前三个季度，优酷的净营收为2.346亿人民币，亏损1.67亿元，相比2009年1.82亿元亏损额相比有所降低。按照这一趋势，诸如优酷网、土豆网这样的视频网站将很快就可以盈利。不容忽视的一点是，上市将致视频网站运营成本一路攀升，这将会让视频网站与盈利失之交臂。



土豆网CEO王微在创办土豆网之前，是一名具备丰富国际企业经验的"海归"，土豆网在他的一手操持下，吸引了大量的年轻互联网用户

在打击盗版力度不断加强的市场环境之下，各大视频网站都在加大内容采购力度。未上市前，一些视频网站还有一些盗版内容的存在。上市之后，视频网站将不容许盗版内容的存在。删除大量盗版内容的同时，视频网站必须购买大量正版内容来保证内容的丰富性，这意味着视频网站的版权成本将会增加。此外，随着用户数量的增加，视频网站有可能还要增加带宽以保证视频播放的流畅性。无形之中，视频网站的运营成本会增加。一面是低速增长的营收，一面是高速增长的运营成本，上市后的视频网站要想盈利还有很大难度。虽说上市融资能够让视频网站拿更多的钱，采购更多的版权内容，换取更多的广告，可收入增长幅度能否高出运营成本涨幅还是一个未知数。

毋庸置疑，上市会为视频网站带来富裕的资金，但上市也为视频网站带来了新的挑战：提高经营收入，降低运营成本，杜绝盗版……此外，视频网站单一的营收模式也面临上市大考。

从优酷网和土豆网的财报可以看出，网络广告仍是视频网站的经济支柱。以2010年前9月的数据为例，优酷网94.9%的净营收来自在线广告，土豆网为94.1%。虽然土豆网的营收中有一部分来自于中国移动的视频服务收入，但这一份额相当单薄。过于单一的营收，是视频网站上市后面临的又一大挑战。

上市会暴露出视频网站的很多问题，尤其是盈利，因为追求利润是股市的本性。与此同时，国内视频网站一直存在盗版内容，在国内知识版权比较弱的市场环境下，如何杜绝盗版又是一大挑战。总而言之，视频网站上市后会面临一些新的挑战。如何面对这些挑战，仍考验着视频网站。

尾声

视频网站能够竞相争着上市是一个好事儿，这一定程度上可以推动视频行业的发展。不过，视频网站出于竞争需要，被迫上市制衡竞争对手的做法是不健康的。就国内视频行业的现状而言，视频网站还未找到切实可行的盈利模式，也没有找到一个持续的发展策略，这种情况下急迫上市，有点急功近利。上市，绝不意味着视频网站已经修成正果，何时盈利，才是视频网站修成正果之时。P

视频网站的上市成人礼

■本刊记者 冰河

在很多国外地区，当一个少年岁数达到一定年纪，成为法律意义上的自主行为能力人之后，通常会经历一个特殊的仪式，以纪念这个少年正式成为一个成年人，不再需要在父母的监护下做一些事情，而诸如饮酒，驾车等事情也可以完全按照自己的意愿自主行事。这个特殊的仪式被称之为成人礼。成人礼在中国历史上也曾正式存在，在《春秋》中就曾有记载。只是在近代逐渐不为所重视，于大众生活中渐渐绝迹。虽然近些年来国内也有一些地方曾经试图按照历史典籍恢复中国古代的成人礼以“增强青少年的责任感”，但基本被外界认为只是个仪式而已。成人礼的意义并不仅仅在于什么宣誓、更衣、接受父母礼品之类的程序，更在于这一天后原本的孩子应该有按照自己意愿行事的权利。但放在现在的中国社会环境下看看，别说刚过法定成年人界限的18岁高中生，就是大学已经毕业，早已成人好几年的毕业生，依旧基本按照父母的意愿行事，在择业、交友、婚姻等大事上没有太多自主权，更遑论什么其他的自主权。在这样的背景下，指望一场仪式就能让一个少年转化为一个青年，无疑是痴人说梦的做法，连权利都未能得到明确，如何要人明确义务和责任的所在？所以中国的成人礼试验，与国外的成人礼比起来看上去更像是一个笑话。



视频网站自2006年起踏入高速成长的时代，也是自那时起，包括优酷、土豆、酷6在内的视频业便踏进了激烈的行业竞争和入不敷出的“烧钱”压力中

与之类似，中国的商业企业至今也面对着一种同样“长不大”的生存环境。无论是在行业法规、行为自律还是竞争意识上，受相关管理部门的意志和政策影响非常大。如果是在一个新兴的缺乏成熟法律的领域，那么种种缺乏成人责任感的行为就会更多的浮现出来。最近备受关注的腾讯和360争端就是一个最好的典型事件，两家企业如同两个淘气的孩子一般相互攻击，直到工信部出面对两家企业的老总进行沟通，才怏怏地停止了各自的行为。其表现与学校里两个因为某种小事而打架，直到被班主任叫到办公室训斥一顿才老实的中学生毫无差异。如果将眼光放开阔一些，可以看到类似的事件举不胜举。例如在以诚信要求为基石的中国证券市场上，种种弄虚作假的案例层出不穷，仿佛一个管理不周的中学。虽然国外的证券市场也并非的净土，也有安龙作假帐、甲骨文恶意攻击微软等事件发生，但破坏规则者都付出了惨重代价，让国外证券市场的公信力和号召力保持了良好的状态。所以才有那么多中国企业尽管有条件在国内的主板或者创业板上上市，却还是要费尽周折在海外上市，这不仅仅是因为海外证券市场的融资能力更强，还在于海外上市给企业带来的公信力更好。那些成功登陆海外证券市场的企业经常在新闻稿中骄傲地将自己的股市代码列出，也有这层彰显公信力的意思在其中。若有异动，投资市场自然会给予企业严厉的惩处，最直接的就是股价下跌。所以在腾讯360事件后，可以看到腾讯在香港股市上的股价出现了明显下滑，让马化腾召集高管检讨事件得失。反观没上市的360一方，依旧是趾高气扬，仿佛从来没有做错过什么。

所以，那些在国内野蛮生长，却终于成功在海外留学的企业来说，上市不过是拿到了一张入学通知书，从此之后他们可能有更好的前程，但同样他们也需要走向成年，承担起应有的社会责任。对于在2010年开辟视频网站上市的风潮的中国视频网站来说，这个意义更加重大，远远超过了资金方面的收获。

酷6在2010年的上市只是掀起了视频网站上市的序幕，由视频网站上市引发的互联网产业的连锁反应正在迅速上演，这也是继2007年阿里巴巴、巨人网络等掀起第三轮海外上市热后，国内互联网企业再次集体流露出强烈的上市冲动。国内网络视频领域另一家与优酷几乎不相上下的公司——土豆网相关负责人在评价优酷的上市时指出，优酷上市说明整个视频行业已经获得资本认可，走上了主流舞台，“土豆网在美国上市的步伐正在加速推进。”不过更为人所知的是，土豆网的海外上市步伐，因为一个意外事件而充满了悬念，原因是土豆网的创始人王微因为遭遇离婚财产诉讼，相关的股份被法院冻结，这使得土豆网的上市财务准备陷入了一种尴尬的境地。而土豆网方面则对外宣称“这是某些竞争对手的恶

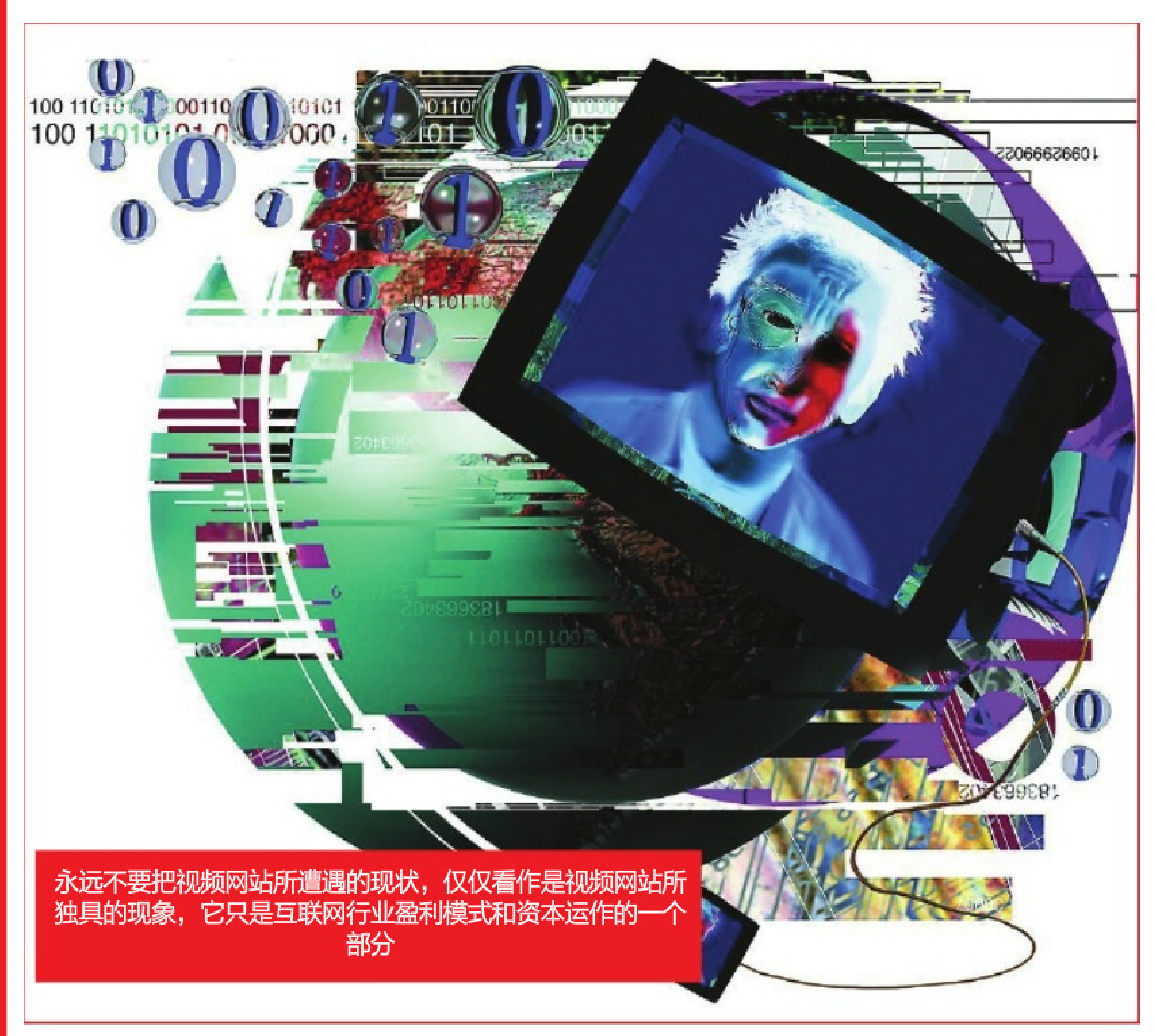
意指使所致”，再一次体现了中国互联网企业充满未成年意气的生存环境。

土豆网所遭遇的意外当然只是个案，视频网站上市的趋势已经不可逆转。暴风影音CEO冯鑫在优酷上市后，率先表达了暴风影音未来上市的强烈欲望，“如果说优酷上市对暴风影音有压力，更多的还是正面的影响，上市表明优酷暴风所处的在线视频行业是健康发展的，而暴风影音现在已经做好了上市的准备。”

“奇艺网预计三年内实现季度盈利，五年后独立上市”，“56网两年内上市计划不排除提前的可能”，面对行业领军企业的成功上市……包括奇艺网、56网在内的视频企业也纷纷向外界爆出上市的计划，甚至还有时间表。

“上市就像毕业典礼。”在成功上市之后，优酷网的CEO古永锵如是感叹。

但从现实的角度来说，这场毕业所面临的不仅仅是前面的成功，更重要的是未来的走向。就如同大多毕业生在毕业典礼后面临就业抉择的艰难一样，互联网企业亦将有更艰难时刻。对以优酷为代表的各个视频网站而言，正如古永锵所比喻的那样，上市是一次毕业典礼，那么接下来的问题是找盈利模式，这是更为艰难的问题。作为互联网目前公认的“潜力无限”却又“烧钱不见底”的领域，视频网站自2006年起踏入高速成长的时代，也是自那时起，包括优酷、土豆、酷6在内的视频业便踏进了激烈的行业竞争和入不敷出的“烧钱”压力中。“无论是此前实现借壳上市的酷6网，如今的优酷网还是正在提交上市申请的土豆网，都未能摆脱亏损的困境。专注于为互联网各类站点提供专业、权威、独立的第三方数据统计分析CNZZ公司在数据分析报告中指出，整个视频网站界呈现一片欣欣向荣之势，但这一切很可能只是“看上去很美”，因为即使是国外发展成熟的视频网站，也都面临着盈利的问题。对于中国的视频网站企业来说，这个考验更加严峻，因为不仅仅面对着盈利问题，还有一个就是糟糕的版权保护僵局。虽然在上市之后，优酷、酷6等网站就对内容进行大规模清理，将可能涉及到版权问题的内容全部删除，但这仍无法避免来自海外的版权问题指责。更要命的是，诸多尚未拿到海外留学通知书的竞争同行却借机发力，彼宽我严的规则环境落实到用户头上，他们的选择是非常明确的，这让用海外规则与国内规则竞争的海外上市企业更多了几分忧心。这已经不是能用钱解决的问题了，而是涉及到整个产业竞争环境。在这个困难面前，企业基本只有干瞪眼的份。



永远不要把视频网站所遭遇的现状，仅仅看作是视频网站所独具的现象，它只是互联网行业盈利模式和资本运作的一个部分

在优酷网上市之后，土豆网也向外界宣布融资上市计划表时，CEO王微曾表示，这笔5000万美元将主要用于拓展移动互联网业务、整合专业内容和自制剧计划，以及进一步改善用户体验，但并没有透露将投入多少资金用于购买影视剧版权。这与2009年国内曾经掀起的斥巨资买正版的风潮形成鲜明对比。对此一位视频网站内部人士表示理解，“几年前有谁谈版权？都是拼流量。‘版权’两个字一旦浮现，又把大家拉回到同一条战线上。这对大的公司来说更难做，因为他们的战线已经很长，不能把全部的钱都花在买版权上。”而在上市半年多的酷6网财报中，列为“持续性业务收入”的是广告业务，这也是现在几乎所有视频网站的主要收入来源，而这一收入不敌相应支出，也是行业的现状。即便是YouTube直到现在也没有很好地解决盈利问题。

目前国内视频网站一直着力效仿的美国视频网站Hulu问世于2008年，以专业影视制作者的精英视频为主，由新闻集团、迪士尼、NBC环球以及私人股权基金合资组建。同样是卖广告，Hulu轻松地赢得了品牌广告主的青睐。凭借这样的优势，Hulu有望反超YouTube成为首家在美国首次公开募股的在线视频网站。因此2009年才有国内视频网站一窝蜂重金买电视剧版权的表现。但一年之后，从财务表现来看，对国内视频网站来说Hulu的“盈利模式”是可被借鉴的，但“盈利能力”却难以复制，这让一直梦想“花着美国股民的钱为中国人民服务”的国内视频网站，陷入了进退两难的境地。

而更进一步来说，无论是以视频为主业的土豆网，还是不以视频为主业的腾讯网，他们在近期所遭遇的困难和风波，都说明需要完成成人礼的，不仅仅只有这些视频网站。P



畅行无忧，以网识途
10款流行网络地图评测

■贵州 冰河洗剑

引言

2010年5月18日，国家测绘局出台了《互联网地图服务专业标准》以及《关于加强地理信息市场监管工作的意见》两项新规定，国内网络地图和定位服务商均需获得相应的牌照资质方可正式运营。由此，国内网络地图服务新一轮的洗牌活动拉开了序幕。

2010年10月21日，国家测绘局宣布，国家地理信息公共服务平台天地图网站正式上线。此时，国内第一批获得运营牌照资质的18家网络地图服务商已经公布，同时，国外著名网络地图服务运营商Google地图却由于未获得相应牌照而处于被边缘化的地步。由国家牌照资质审批所推动的行业规范化整改，显露出的格局已逐渐明朗化，但是，在现存的国内网络地图服务中，又有谁能真正从质量上赢得用户的认可?

一、离别Google的今天，我们的选择又有哪些?

尽管Google地图是国际互联网范围内最常用的网络地图服务之一，然而由于未能获得国内认可的牌照资质，注定了其地图数据将难以继续更新，甚至连基本的服务都有可能无法继续稳定地运行下去。因此，我们不得不寻找其他数据更新快捷、服务更适合国情的网络地图。除了以“国家队”姿态上线的天地图之外，目前流行的网络地图数量还有很多，例如搜狗地图、百度地图、QQ地图、有道地图、图吧、E路网、51地图、MapABC等等。今天我们就挑选其中最具代表性的几款流行网络地图服务加以介绍评测。

1.参评地图服务的选择标准

在本次评测中，用户使用度和功能代表性是参评地图服务的基本选择标准。

在参与评测的几款产品中，天地图是由国家测绘局发布的官方服务，值得与普通的民营网络地图系统进行一下对比测评，显而易见，这也是我们重点关注的待测目标之一。至于民营服务商方面，百度地图是国内能与Google地图相比肩的地图服务，除此之外各大门户网站如今也都纷纷推出了自己的网络地图，我们挑选了腾讯、网易和搜狐三大门户网站的地图服务为代表参与评测。

另外，四维图新、灵图、高德、易图通是国内四大著名地图数据测绘采集与供应商，本次评测选择了这些专业机构旗下的图吧、我要地图、MapABC地图和E图四家网络地图进行参评。

最后，除了传统的电子地图之外，国内目前还有许多新兴的三维虚拟地图，这里选择了E都市作为评测代表。

2.参评地图服务的简略介绍

天地图（www.tianditu.cn）——中国公众版国家地理信息公共服务平台天地图网站（**图1**），由国家测绘局于2010年10月21日正式开通，将作为由国家官方发布的



中国区域内数据资料最全面的地理信息服务标志网站。

百度地图（map.baidu.com）——由国内著名搜索服务网站百度提供的一项网络地图服务（**图2**），在国内是除了Google地图之外知名度最高的网络地图之一。百度地图覆盖了国内近400个城市、数千个区县的范围，提供了街道、商场、楼盘、餐馆、学校、银行和公园等设施的地理位置查询功能。除了常规的电子地图功能之外，百度地图还提供了虚拟仿真三维地图服务。





搜狗地图（map.sogou.com）——搜狗地图（**图3**）的前身是被搜狐收购的国内著名网络地图服务go2map，也是国内首家推出卫星影像数据服务的网络地图，其数据来源于美国DigitalGlobe公司，至今已支持为国内数十座城市提供高清卫星照片服务。



QQ地图（map.qq.com）——即时通讯、游戏、博客、搜索、视频、音乐、软件，如今的腾讯QQ几乎涉足了所有的网络行业领域，在地图服务方面自然也不会例外。早在2010年7月，腾讯就推出了SOSO地图，随后在2010年9月12日又推出了整合SOSO地图的QQ地图（**图4**）。QQ地图采用了MapABC的数据，覆盖面包括了全国近400个城市，提供了地理位置、生活服务、公交换乘查询和驾车导航规划等功能。





有道地图（ditu.youdao.com）——有道地图延续了网易产品简单易用的特点，其设计理念从中国网民现实中的"寻路"习惯出发，更加方便易用（**图5**）。值得一提的是，有道地图的搜索功能和有道搜索一样，非常智能化，例如在公交查询中无需设置起始点和终点，直接进行"从某地到某地"的一句话搜索即可。





图吧（www.mapbar.com）——图吧是由四维图新公司提供数据的在线地图服务，是目前国内最大的在线地图以及无线地图服务供应商之一，市场占有率超过80%，百度地图采用的数据来源之一就是图吧（**图6**）。图吧拥有超过1800万条的全国地图数据，196个城市的公交线路数据，全国道路数据总量超过两百万公里，并且建立了国内最大且更新最及时的地图信息（POI）数据库，充分满足了各类用户的生活信息与线路查询需求。





我要地图（www.51ditu.com）——我要地图是由北京灵图软件技术有限公司推出的网络地图服务（**图7**）。灵图公司是国内著名的专业地图数据采集和提供商，其地图数据非常丰富，拥有数量庞大的地理位置与生活、交通信息数据库。





MapABC地图（www.mapabc.com）——MapABC在线电子地图的运营商是北京图盟科技有限公司（**图8**），隶属于国内专业地图数据测绘采集和提供商之一的高德集团。另外，MapABC是Google地图在国内的合作商，目前也是QQ地图的数据供应商。MapABC除了提供常规的网络地图服务外，还提供了实时路况查询以及API地图接口，方便用户自己定制地图。





MyEMap E图（www.myemap.com.cn）——MyEMap E图是由国内另一家大名鼎鼎的地图数据采集提供商易图通推出的在线电子地图（**图9**）。易图通公司生产制作的导航电子地图产品覆盖面广且时效性强，道路信息详实、准确、兴趣点丰富，可广泛应用于GPS导航、位置服务（LBS）、智能交通 （ITS）、网络地图、车辆监控、移动定位、物流管理等诸多领域。E图提供了地图浏览和公交、驾车路线查询等实用功能，相比于其他在线地图，E图在线电子地图的功能显得比较简单。





E都市（www.edushi.com）——E都市是国内最早上线的三维地图服务（**图10**），是基于WEB GIS和虚拟现实技术实现的三维仿真数字城市系统，无缝集成了城市电子地图、电子政务、同城电子商务、公交驾车路线查询、虚拟社区、生活资讯等服务内容。E都市提供一般目的地、公交车、信息查询等功能，可在二维电子地图和三维实景地图中快速切换，三维地图模型比较漂亮，动态效果也比较吸引人。





二、人人都有地图看——界面与兼容性测试

从基本结构来讲，网络地图服务需要显示复杂的地图图层、处理数量庞大的地理位置数据，因此对系统资源与网络带宽的消耗量都不少。一款好的网络地图服务，应该具有舒适友好的使用界面，操作流畅响应及时的使用体验，同时对各种常用浏览器都要有优秀的兼容性。

界面与兼容性测试表

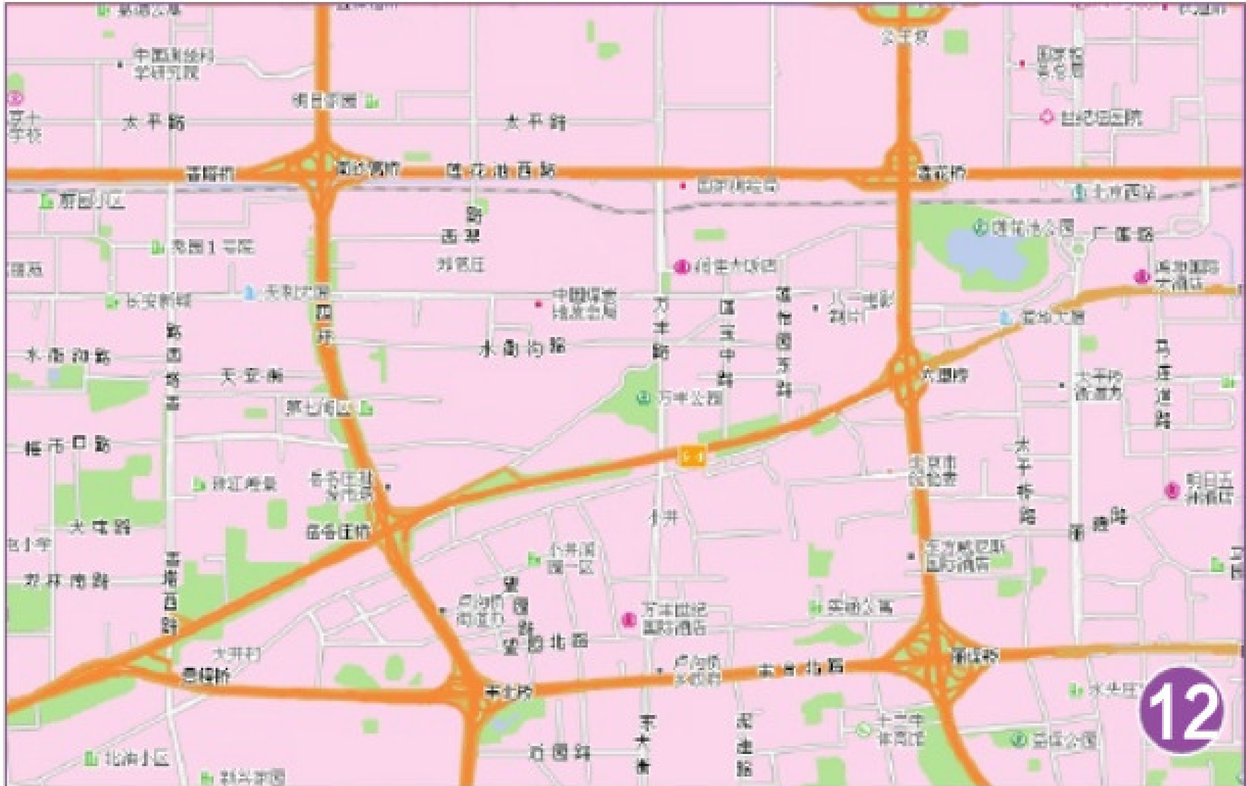
	配色方案	地图层次	地图标注	运行速度	浏览器兼容性	评分
天地图	粉色系/略差	层次模糊	标注不清晰	较慢/常出现图块缺失	非常差	★★
百度地图	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
搜狗地图	绿色系/较清爽	层次分明	标注分类清晰/高速路	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★

QQ地图	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
有道地图	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
图吧	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
我要地图	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
MapABC	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆
E图	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera/不支持Chrome	★★★★
E都市	黄色系/清爽	层次分明	标注分类清晰直观	流畅迅速	兼容各版本IE/Firefox/Opera和Chrome	★★★★☆

Google地图之所以拥有数量庞大的青睐用户，除了其丰富实用的服务功能外，清爽明亮、层次分明、字体适中的界面同样是吸引用户的重要卖点。正因如此，在评测的开始我们先来看看各款地图界面指标的表现。

作为本次评测重点关注的产品天地图，其配色方案与普通网络地图略有不同，采用了标准的纸质地图配色方案，例如人口密集的中心城市底色为粉色。然而，尽管这种配色方案符合国家推行的纸质地图构图标准，但这种配色方案用在网络地图上显示效果并不算理想，整个地图界面颇有“劣质纸张”的感觉，而且很容易产生视觉疲劳效果。除此之外，天地图的地图层次也不够清晰，在相同的比例尺显示下，根本未能明确地标注区分各种普通道路、高速路、主干道与支路等不同路线（**图11**）。标准纸质地图标注字体的文字虽然比较清楚，但所有文字的字体和颜色完全一样，没有对功能区域、高速路、地理位置等不同信息进行区分。最后，天地图在放大比例之后，其道路线条显示也不够清爽，看上去相当模糊（**图12**）。

11

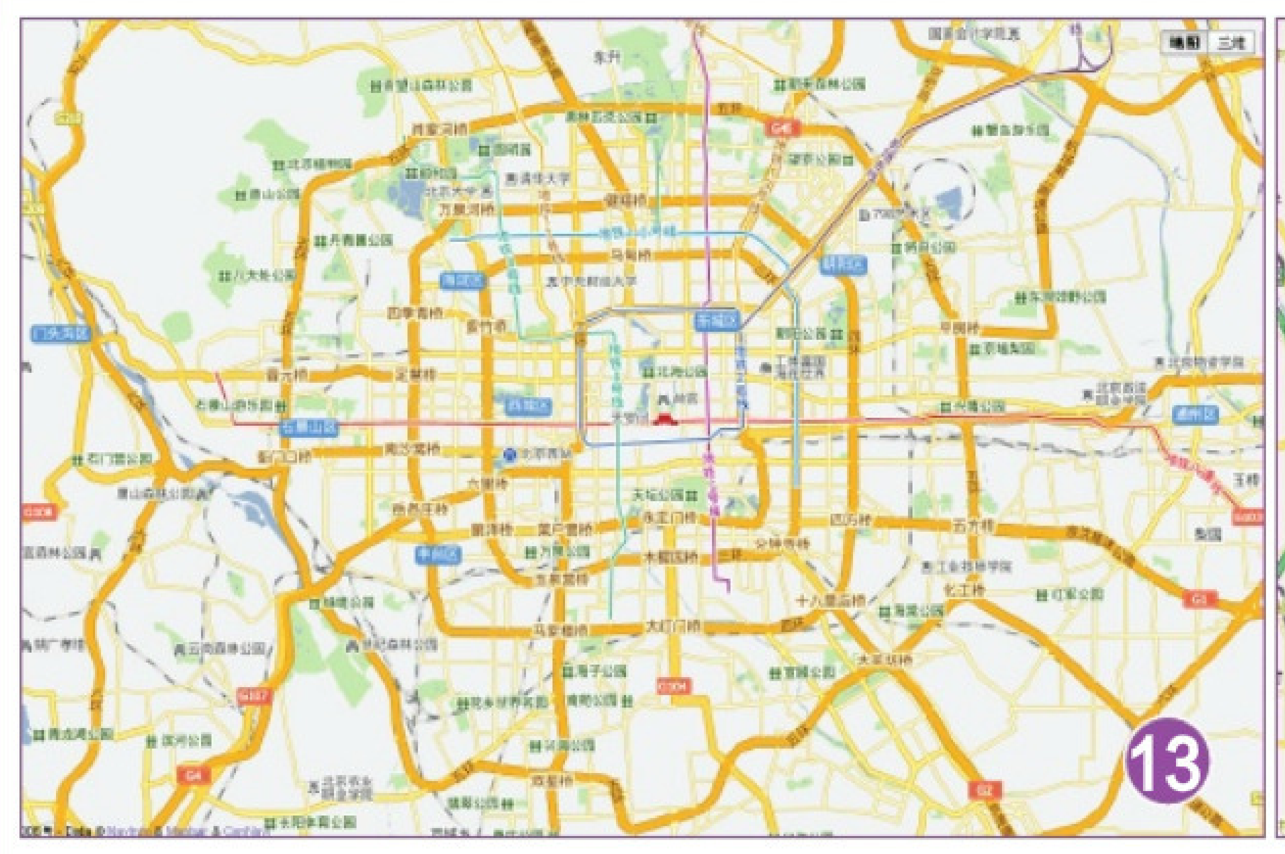


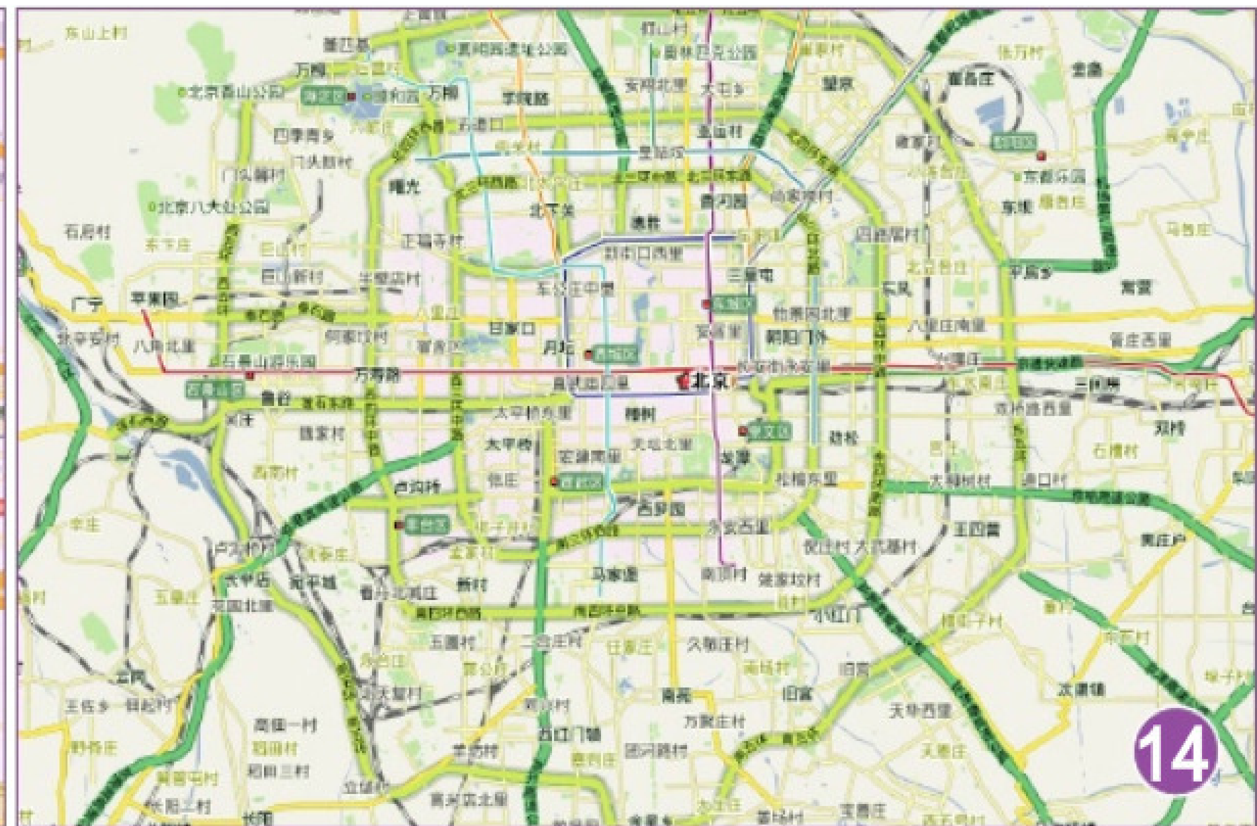
12

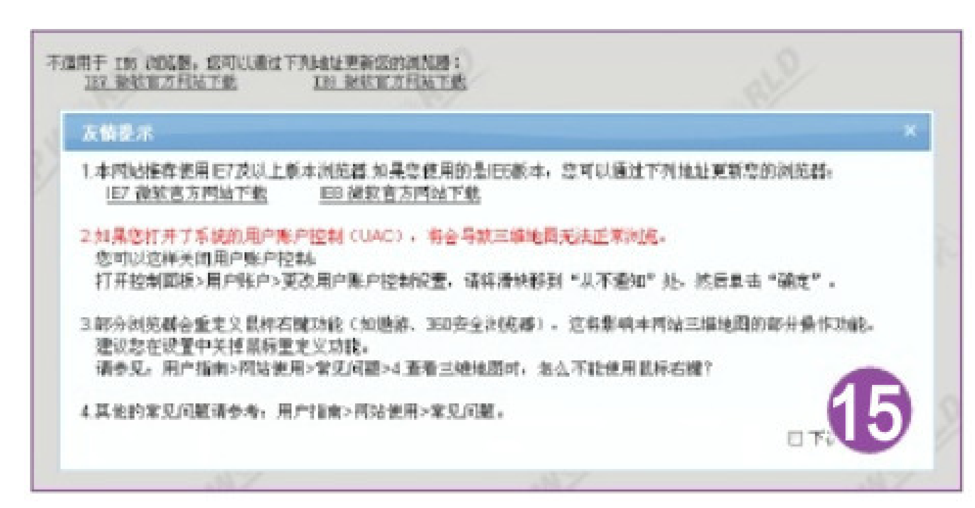
相比之下，其余几款地图的界面都比天地图要优秀得多。各款地图的配色方案都比较合理，在相同的比例尺之下，以不同形状的线条区分相应的主辅路和高速公路等。各类地点名称、区域名称和道路名称使用的标注字体、颜色与大小各有不同，层次感分明，显示得非常清楚（**下页图13**）。在放大地图比例之后，道路和位置信息等界面元素也很清爽。

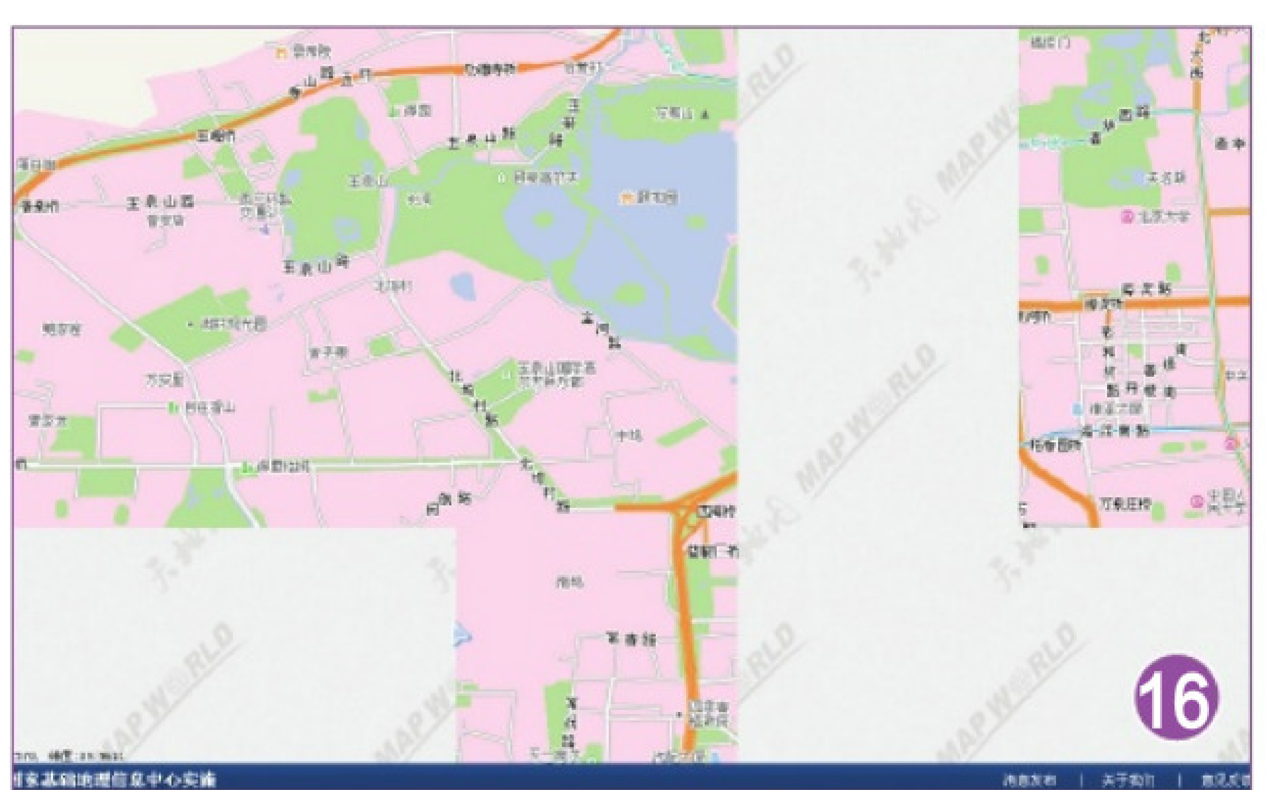
在除了天地图之外的几款网络地图服务中，采用的基本上都是与Google类似的黄色系配色方案，比较独特的是搜狗地图使用了绿色为主的配色（**下页图14**）。绿色系配色虽然在理论上不易产生视觉疲劳，但实际字体标注显示得不够清楚，特别是在深绿色的高速路图示上采用黑色标注之后，对比显示得不够清晰。

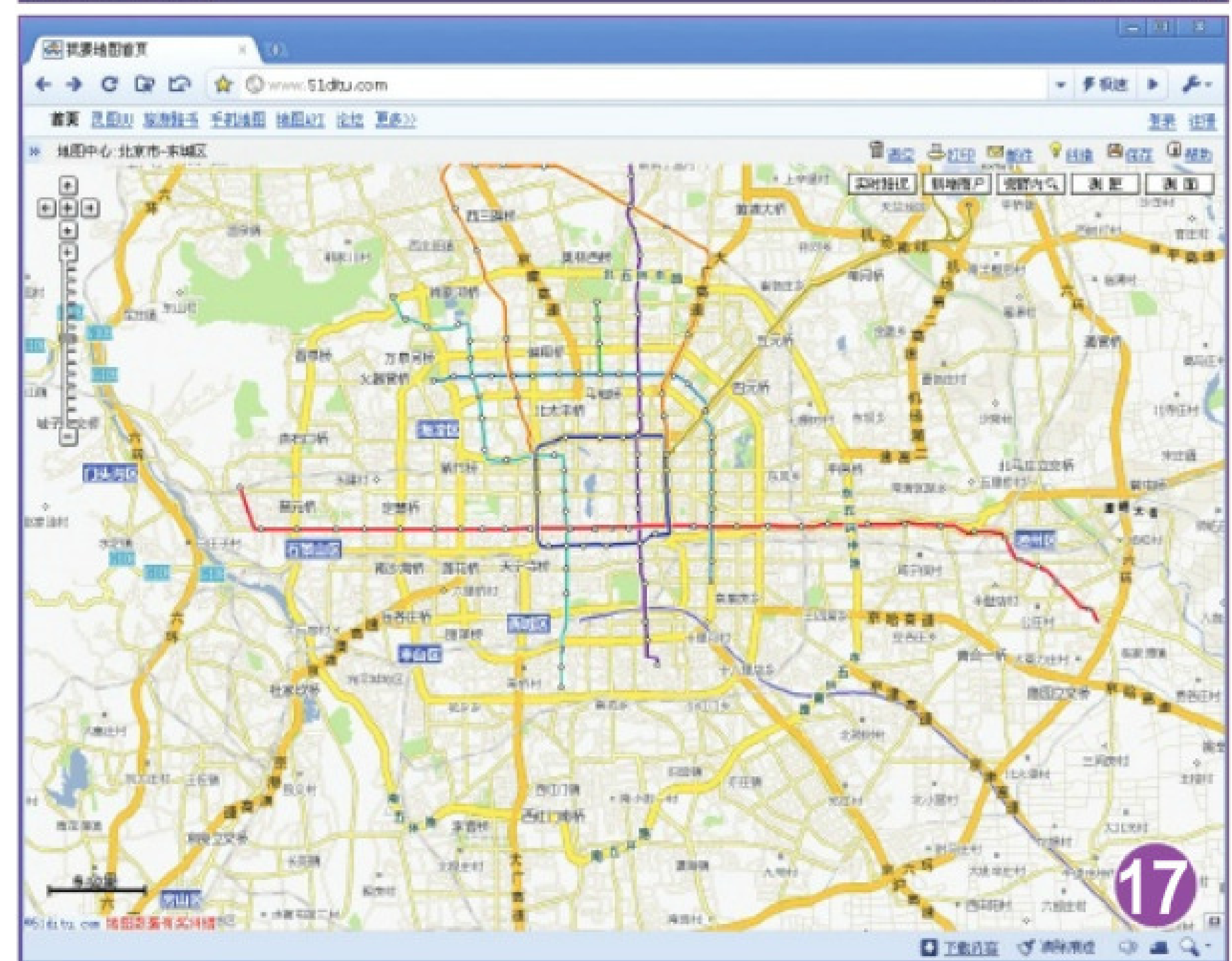
界面设计是最直观的用户使用体验层面，网络地图UI设计优劣的另一方面体现在运行速度和浏览器的兼容性上。宣称拥有“自主知识产权”的天地图，其UI设计得分似乎很值得商榷：打开天地图后，最先弹出的是一个提示框，要求用户下载IE7或版本更高的IE浏览器（**下页图15**）。IE6的用户完全被拒之门外，但对于国内数量众多的IE6浏览器用户来说，











难道仅仅为了使用一款网络地图服务，就必须安装自己并不熟悉的新版本浏览器？虽然在Firefox和Opera中可以使用天地图，但在这两种浏览器中右键菜单的显示并不正常，至于如今热门的Chrome浏览器则根本与天地图无缘。另外，即使是根据提示安装了最新版本的IE浏览器，天地图还面临着在Windows Vista以及Windows 7 中因UAC导致无法浏览的尴尬局面。而在以遨游与360为代表的国内常见浏览器中，亦存在重定义鼠标右键的使用问题。总而言之，天地图的兼容性实在让人很难满意。同时，由于UI设计的不合理，天地图在使用时对系统资源的消耗非常可观，拖动和缩放地图时，界面中许多图块区域常常无法及时刷新显示（**图16**）。

另一方面，除了天地图之外，其余几款网络地图操作运行都很流畅，界面响应比较及时。不过E都市在显示三维虚拟地图时略为迟缓一些，但这也是可以理解的，毕竟三维地图显示需要处理更多数据。在兼容性方面，只有E图不支持Chrome浏览器，无法放大显示地图，其他的网络地图服务都能完美地支持不同版本的IE、Firefox、Opera和Chrome等浏览器（**图17**）。

点评：

在本轮测试中，除了重点关注的天地图之外，其余地图服务的表现都比较优秀。对比之下，无论是从界面设计、运行速度还是兼容性上，天地图的表现都比较不尽如人意。

三、应用，以人为本——网络地图易用性评测

与传统的纸质地图相比，网络地图的最大优势无疑就是使用便捷，定位地点浏览查看非常方便。既不用根据目录去一页页翻找，也不用借助放大镜一类的额外工具，网络地图只需轻轻点击鼠标或按下方向键，就可以方便地缩放移动和定位浏览地图。

网络地图易用性测试表

	地图移动与缩放	鼠标右键	全屏显示	滚轮缩放	鹰眼图	地图保存打印	特色功能	评分
天地图	支持鼠标/方向键	√	√	√	√	√	×	★★★★★
百度地图	支持鼠标/方向键	√	√	√	√	√	×	★★★★★

搜狗地图	支持鼠标/方向键	✓	✓	✓	×	✓	拉框缩放功能	★★★★★
QQ地图	支持鼠标/方向键	✓	✓	✓	×	×	×	★★★
有道地图	支持鼠标/方向键	✓	×	✓	×	✓	×	★★★
图吧	支持鼠标/方向键	×	✓	✓	✓	✓	×	★★★★
我要地图	支持鼠标/方向键	✓	✓	✓	✓	✓	×	★★★★★
MapABC	支持鼠标/方向键	✓	×	✓	✓	✓	×	★★★
E图	支持鼠标/方向键	✓	×	✓	✓	✓	×	★★★★
E都市	支持鼠标/方向键	✓	✓	✓	✓	✓	×	★★★★

在最基本的地图浏览操作功能测试中，各款网络地图都支持鼠标和方向键移动与缩放，操作起来非常方便。在网络地图中查询导航路线时，最便捷的方式无疑是使用右键菜单命令，除图吧之外，本次参评的网络地图都支持使用鼠标右键命令（**图18**）。另外，搜狗地图还提供了拉框放大与拉框缩小功能，可通过鼠标拖曳放大或缩小指定的地图区域到合适尺寸。



18

在浏览区域面积较大的地图时，地图全屏化可有效提高有效显示面积，但有道地图、MapABC和E图都不支持全屏显示。鹰眼图则是指在地图右下角处提供的一个浮动地图缩略框，可以显示当前放大的地图区块在整片区域中的位置（**图19**），并可通过鹰眼图移动当前显示的区块，有效地避免了频繁的放大与缩小地图操作。但有道地图、QQ地图和搜狗地图都未能提供鹰眼图功能。


19

另外，本次参评的大多数网络地图都提供了将当前正在浏览查询的地图截图保存与打印的功能，但在QQ地图并未提供此项服务。

点评：

在基本的地图浏览功能测试中，天地图、百度地图和图吧的表现都很不错，支持的项目最为全面。QQ地图、有道地图和MapABC的功能相对而言单调了一些，虽然已经能够满足用户的需要，但在易用性和便捷性的细节方面还是略有不足。

四、我检索，我了解，我前往——网络地图搜索查询功能评测

我的目的地在哪里？步行、自驾、公交各种方式如何才能到达目的地？目的地的周围又有什么银行、公司、医院一类的设施？网络地图不仅能为我们提供全面详尽的地图信息，更可以对各种路线与信息点进行搜索查询，这是网络电子地图与传统的纸质地图手册最为明显的区别。在网络地图搜索查询功能中，我们以大软杂志社为目的地，对各款网络地图的搜索查询功能进行了测试。

网络地图搜索查询功能测试表

	位置搜索	公交与自驾车查询								周边信息		特色功能	得分
		关键字搜索	鼠标设置	公交路线选择	打车费用	自驾路线选择	自驾途经点	返程	实时路况	关键字查询	分类查询		
天地图	√	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	☆
百度地图	√	√	√	较快捷/不坐地铁/少换乘/少步行	√	最少时间/最短路程/不走高速	√	√	√	√	√	×	★★★★
搜狗地图	√	√	√	较快捷/不坐地铁/少换乘/少步行	√	距离短时间短/不走高速	√	√	√	√	×	拉框搜索	★★★★
QQ地图	√	√	√	较快捷/不坐地铁/少换乘/少步行	×	距离短/时间短/不走高速	√	×	√	√	√	×	★★★☆
有道地图	√	√	√	×	×	×	√	×	×	√	×	×	★★☆
图吧	√	√	×	更快到达/最少换乘/最少步行	×	避开高速	√	√	√	√	√	摄像头信息/地铁线路	★★★★
我要地图	√	√	√	×	√	最优/最短/最快/少收费	√	√	√	√	√	×	★★★☆

MapABC	√	√	√	最经济/最少换乘/最少步行/最舒适	√	默认模式/费用优先/距离优先	√	√	√	√	×	×	★★★☆
E图	√	√	√	最少换乘/最少步行/最少里程	×	最快速度/最短距离/最快速度（避开高速收费）/最短距离（避开高速收费）	√	×	√	√	√	×	★★★
E都市	√	√	√	最优推荐/地铁优先/只乘地铁/只乘公交	×	×	×	×	×	√	√	×	★★☆

天地图仅仅提供了地理位置查询服务，功能非常简陋，其他网络地图都提供了地理位置、公交换乘、自驾路线以及周边信息等丰富实用的查询功能。要查询大众软件杂志社的地理位置，可以通过关键字方便准确地检索。在有道地图给出的查询结果中，不仅显示了大软杂志社的位置和简介信息，还提供了更为丰富的相关网页搜索结果信息（**图20**）。



在查询公交车换乘信息时，可使用关键字或直接在地图上点击鼠标设置起始和终止点的方式进行查询。例如，要查询从北京西站到大众软件杂志社的公交路径，输入关键字进行搜索后，会在下方显示关键字的检索结果列表，要求确认相应的起点和终点，然后就可以得到公交路线、换乘和站点信息了。另外，还可以直接在地图上点击鼠标右键，通过右键设置当前地点为起点或终点，直接搜索公交路线信息。除了我要地图和有道地图外，大多数民营网络地图都提供了最经济、最少换乘、最短距离、是否包括地铁线路、最少步行距离等不同的路径方案选择，适合不同的用户选择合适的方案。比较有趣的是，在MapABC的公交查询系统中，还提供了公交运行的模拟演示。

自驾查询方式与公交查询类似，可自由设置关键字或鼠标点击设置起始与终止点。自驾路线也按照时间、距离、道路等不同条件提供了不同的选择方案。还可以方便地修改自驾线路，通过鼠标点拖动线路上的途经点并设置多个目的地。另外，E都市只提供了公交线路查询，没有提供自驾查询服务。

自驾常常会碰到堵车这种烦心的状况，有时候看似最快的捷径反而会变成最迟缓的路线，因此实时的路况信息对网络地图来说非常重要。本次参评的大部分网络地图都提供了实时路况交通信息服务，可选择开启查看哪些道路处于顺畅、缓慢或拥堵的状况。特别是QQ地图提供的路况信息更为丰富，除了道路畅通情况外，还额外标明了事故、施工、道路管制等路况。

要对某个地区的酒店、餐馆、医院等周边信息进行查询时，除了直接输入关键字检索之外，搜狗地图、E图、图吧等网络地图还提供了分类查询功能，可方便地查找目的地周边的停车站、餐馆等信息点。例如要查询位于大众软件杂志社周边的酒店时，只需点击该地点位置，在弹出的浮动框中选择“在附近找”，就可以输入关键字“酒店”或选择分类进行搜索，还可以根据自己的需求设置搜索的半径范围，设定完毕之后就能在大众软件杂志社周围查找到合适的酒店了。其中搜狗地图的周边信息搜索分类最为丰富，百度地图和我要地图则可点击地图界面上的“视野内搜索”，选择分类搜索周边信息，图吧则在地图界面下方留有一个浮动的周边信息分类栏可供选择。

除了最基本的搜索查询功能外，一些网络地图还提供了自己的特色功能：

在搜狗地图中搜索地理位置时，点击“搜索”下拉按钮，会显示一个“拉框”搜索功能，可以用鼠标直接在地图上拉出方框，然后就能搜索该方框区域内的各种周边信息点。图吧除了提供地铁信息外，还提供了摄像头监控分布信息，可避免无意的超速违章（**图21**）。



点评：

在地图查询检索功能测试中，天地图的表现依旧让人遗憾，仅仅提供了最基础的地理位置查询服务，用户在实际应用中更常用的公交查询、自驾查询和周边信息查询等实用功能都没能提供，功能过于单调简陋。

相比之下，百度地图、搜狗地图和图吧的测试成绩很优秀，不仅提供了全面的查询功能，而且查询方式和自驾规划模式都很丰富，实时路况信息可及时了解路线上的道路状况。特别是搜狗地图和图吧地图，还提供了特色的拉框查询与地铁和摄像头信息，很有实用价值。

五、多一些更新，少一些滞后——网络地图数据更新效率对比

对于网络地图服务来说，不管界面看起来如何漂亮、操作如何方便、功能如何丰富，如果地图数据太旧，那么任何卖点都会是毫无价值的。及时快速地更新资料数据，能在实际应用中帮助用户搜索和导航目的地，这才是网络地图存在的真正意义。

对于此次评测中各款网络地图的资料更新效率，我们以高速公路的数据更新作为评测依据。之所以不选择普通道路或周边位置信息点数据进行评测，是因为国内的高德、四维图新、MapABC、灵图等几大地图数据测绘采集服务公司的侧重区域不同，提供的资料具有很强的地域性，可能在某个地区的数据更新会很快，但在另一个地区就可能连续几年都未能进行更新。相对来说，高速公路的数据更新是全国性的，更能客观地反映各家网络地图服务的资料数据更新效率。

1.高速路测试数据

由于新的地理位置、道路交通信息等地图数据的测绘采集与收录更新都需要很长的时间周期，因此任何纸质或电子地图的数据，势必都会存在一定的滞后性，而且滞后期往往会长达半年到一年之久。测试半年之内更新的高速道路数据是没有意义的，因此我们挑选了2009年底全国新开通的几条高速路作为测试标准，数据来源于中国高速公路网（http://www.china-highway.com）。

测试用高速公路数据信息

高速路名称	开通时间	道路信息
呼和浩特绕城高速公路	2009年11月23日	呼和浩特绕城高速公路是丹（东）－拉（萨），国道主干线的重要组成部分，也是国家规划的西部地区阿荣旗至北海省际通道的一部分，是内蒙古自治区首府呼和浩特市的环行快速大通道。
榆神高速公路	2009年12月8日	榆神高速公路是陕西省高速公路网中三条南北纵向线之一榆商线的一段，路线起于榆林市榆阳区小纪汗乡境内，止于神木县陈家沟岔，与正在建设的神府高速公路相连，是榆林市的重要能源接续线。
泸蓉高速公路六安段	2009年12月	泸蓉高速公路六安段是国家新规划的沪汉蓉高速公路（G42）的重要路段，起自安徽霍邱县大顾店，接合六叶高速公路，止于安徽、湖北两省交界长岭关。
湖北沪渝高速公路（恩施段）	2009年12月19日	湖北沪渝高速公路恩施段是沪渝高速的重要组成部分，东与（武）汉宜（昌）高速相连，西出恩施、利川与重庆境内垫（江）利（川）高速相接。
甬舟高速公路舟山跨海大桥	2009年12月23日	浙江境内的舟山跨海大桥是中国规模最大的岛陆联络工程。舟山跨海大桥由岑港大桥、响礁门大桥、桃夭门大桥、西堠门大桥和金塘大桥及接线公路组成，起于舟山本岛，途径里钓、富翅、册子、金塘四岛，跨越五个水道和灰鳖洋，至宁波镇海登陆，全长46.5公里。
重庆绕城高速公路	2009年12月31日	重庆绕城高速公路起于北碚，经沙坪坝、九龙坡、江津、巴南、南岸、江北、渝北等8个行政区，环绕到起点，全长约187.96公里，双向六车道，共设有18个收费站。
镇胜高速公路坝凌河大桥	2009年12月23日	贵州境内镇胜高速公路坝凌河大桥建成通车，将黄果树大瀑布风景区到关岭县城的里程缩短20公里，原本取道断桥镇经320国道进入关岭的车行时间为40分钟到1个小时，如今只要5分钟。

2.测试结果

对各款网络地图进行仔细测试对比后，高速路更新测试结果如下表所示。

高速公路更新测试表

	呼和浩特绕城高速公路	榆神高速公路	泸蓉高速公路六安段	湖北沪蓉西高速公路	甬舟高速公路舟山跨海大桥	重庆绕城高速公路	镇胜高速公路坝凌河大桥	评分
天地图	×	×	×	×	√	×	×	☆
百度地图	√	√	√	√	√	√	√	★★★★★
搜狗地图	√	√	√	√	√	√	√	★★★★★
QQ地图	×	×	√	√	√	√	×	★★★
有道地图	×	×	×	×	×	×	×	×
图吧	×	×	×	×	√	√	×	★★
我要地图	√	√	×	√	√	√	√	★★★★☆
MapABC	√/道路名称为“呼市绕城高速”	√/道路名称错误为“榆商高速”	√	√	√	√	√	★★★★☆
E图	×	×	×	×	×	×	×	×
E都市	×	×	×	√	√	√	×	★★☆

从测试结果中可以看到，百度地图和搜狗地图的数据更新最为迅速，测试的所有高速路道路均已显示完全开通。MapABC的更新也很迅速，但是在一些高速路的名称标注上似乎有误，与其他网络地图不一样。我要地图的高速路数据更新也很快，7条高速路中仅有一条未能更新。QQ地图、E都市和图吧的数据更新较慢，仅更新了其中不到4条高速路。表现最差是的天地图和有道地图，天地图仅更新了一条高速路，而有道地图的更新数量为零。

点评：

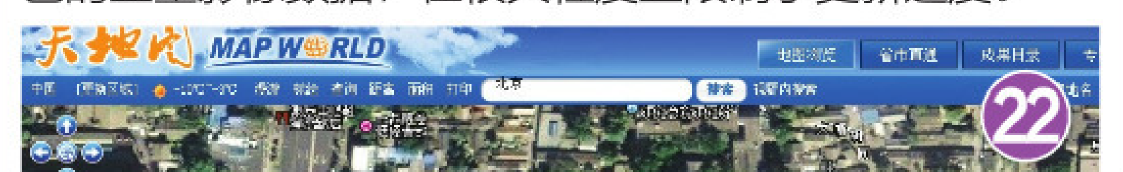
本轮测试中选择了覆盖全国区域的7条高速路，对各款网络地图的数据更新情况进行了对比，基本反映出了各网络地图的资料数据更新效率。

百度地图、搜狗地图、MapABC和我要地图的数据更新很及时，表现非常优秀。QQ地图、E都市和图吧更新很慢，可能难以满足用户的实际需求。天地图、E图和有道地图的数据非常陈旧，更新缓慢，既然连重要的高速路信息都未更新，这两款网络地图的普通道路与各种位置信息点的更新情况就可想而知了。

六、迈向未来——三维实景与卫星影像功能测试

以上各项测试都是基于二维地图进行的，随着网络地图技术的发展，三维实景与卫星影像地图应用已经相当广泛了，甚至连车载和便携式GPS设备上都开始应用三维实景与卫星影像地图进行导航。在此次参与评测的几款网络地图中，也有不少提供了卫星影像或三维实景地图服务。

天地图提供了三维图与卫星影像显示功能（**图22**），其三维图效果其实与卫星影像差不多。天地图的卫星地图提供方是美国DigitalGlobe公司，由于没有自己的卫星影像数据，在很大程度上限制了更新速度。



三维实景与卫星图功能测试表

名称	功能	数据来源
天地图	卫星影像与三维实景	美国DigitalGlobe公司
百度地图	三维实景	广州亿动公司“都市圈”三维虚拟仿真地图
搜狗地图	卫星影像	美国DigitalGlobe公司
QQ地图	×	×
有道地图	×	×
图吧	×	×
我要地图	×	×
MapABC	×	×
E图	×	×
E都市	卫星影像与三维实景	美国DigitalGlobe公司与自主研发

点评：

虽然几款网络地图服务都提供了卫星影像功能，但由于国内没有卫星影像地图数据提供商，卫星影像数据陈旧不全，因此除了娱乐外实用价值并不是很高。而E都市与百度地图提供的三维实景功能，虽然支持的城市数量并不多，但是其潜力巨大实用价值也很高，尤其是在实时导航中三维实景地图更有着二维平面地图所无法比拟的优势。

总评：

本文从地图界面、浏览器兼容性、操作易用性、浏览查询、资料数据更新等各方面对国内流行的10款网络服务进行了详细的对比评测，但由于篇幅所限，对于各款网络地图的一些附加功能，例如地图测量、标注、信息共享、纠错、地图定制等方面都未能加以介绍对比。不过总体上已经能够反映几款网络地图的性能优劣了。

综合评测结果来看，百度地图、搜狗地图、我要地图、MapABC的各项功能都非常出色，不仅地图数据更新快，地图浏览方便，查询功能也十分全面。图吧、QQ地图和E都市表现相对较为一般，不过也各有特色。

相较之下，E图、天地图和有道地图的成绩比较让人遗憾。其中E图官方可能许久未能进行管理和更新，而有道地图的数据更新也一直很慢，很难令用户满意。而由国家测绘局推出的天地图，兼容性较差，运行速度很慢，连基础的公交、自驾查询服务都未能提供，并且数据非常陈旧，实在是无法满足一般用户的需求。

结语

虽然参评的几款网络地图服务中还是有部分表现较为不错，但由于此次评测的范围仅局限于国内流行的网络地图服务，没有与国外流行的Google、Bing地图进行对比，所以国内网络地图在很多功能方面的软肋与不足之处并没有体现出来。

其实国外的Google、Bing地图的街景地图，详细与逼真度已达到了令人叫绝的地步，远不是国内同行的三维实景所能相比的。国内虽然也有提供街景的网络地图服务，例如城市圈等站点，但毕竟受限于规定与技术方面的限制，实际效果还是非常落后的。

最后，在本次测试中表现不佳的几款网络地图，例如图吧、易图通的E图、E都市，它们的侧重点其实是网络地图在手机、车载GPS等移动设备上的应用，其对应的即时导航地图要远比网络地图出色得多。我们将在以后的文章中，专门针对网络地图服务的移动导航功能进行评测，满足另一部分即时导航用户的实际需求。P



编者按：随着Google Chrome OS的正式发布，在线化的计算机应用再次成为了值得广大用户关注的焦点。与以往概念性质的试验设计有所不同的是，如今的在线化应用服务已经具有了相当可靠的实用性，除了在一定程度上可满足用户的实际工作需求外，更能有效发挥网络便捷便携的优势。从本期开始，“网罗天下”栏目将推出“应用在线”这个子栏目，化整为零地为读者朋友们推荐介绍各种有趣实用的在线化应用服务站点，希望大家能喜欢。另外，如果各位有自己的在线应用推荐与使用心得分享的话，欢迎发邮件投稿交流，小编随时恭候。

■四川 土八哥

在线Photoshop——splashup

http://www.splashup.com/

Photoshop深受广大平面设计人员和电脑美术爱好者的青睐，但其专业性带来的使用困难也让很多初次接触该软件的用户头疼，而在线图像处理软件splashup的适时出现，让这一窘境发生了微妙的变化。splashup是一款功能强大的在线图片处理工具，基于Flash技术构建，提供了多图同时编辑、图层处理以及常用绘图工具等选项功能，除了可以修改本地上传的图像之外，还可以直接获取来自Facebook、Flickr、Picasa等在线相册中的图片，并将编辑好的图片保存在这些空间上。splashup使用起来很方便，打开网址后直接点击“Jump Right In”，无需注册便能直接使用，并且其使用界面与Photoshop几乎如出一辙，而具体操作相比Photoshop又要简便一些，无论是图像处理的新人还是老手都能轻松地上手。



点评：一款相当不错的在线图像编辑软件，虽然全英文界面可能会对部分用户造成困扰，但如果你对常用的图像处理软件不陌生的话，这款在线应用软件不会让你失望。

在线办公室——百会

http://baihui.com/

并非所有的电脑上都会安装Office办公软件，但这并不意味着我们的办公处理应用会受到局限。百会是一款全球领先的在线办公平台，是知名在线软件供应商Zoho在中国独家运营的新服务，可为中国用户提供与Zoho全球相同的在线软件套件。它是你的在线办公室，在这里你可以收发管理邮件、新建或编辑备份共享各种常用格式的文档表格、创建并管理你的备忘录、与你的联系人即时交流、在线收藏中意的网站或链接，以及自由添加各种新应用功能。不仅如此，百会的服务还在不断增加，其基于个人的应用允许免费使用。以“百会写写”为例，这项服务不仅具备WORD软件的常用功能，更支持离线对文件进行编辑，在网络异常的时候也可以访问并编辑现有的文档，当网络恢复后对离线文档所做的修改将会被同步到在线文档中。



点评：有网络的地方，就可以有百会，这正是“百会”这类Web2.0新概念服务带给很多体验者的切身感受。其不仅适用于个人用户，对企业用户来说更是相当实用，值得大家尝试。

在线明星秀——粉泥网

http://www.funnywow.cn/



想让自己的照片形象化身成为明星剧照？粉泥网或许就能助你一臂之力。粉泥网是一个以仿真明星照、趣味图片在线制作为主题的网站，在这里你可以将自己的普通照片进行一番与众不同的个性化处理。在粉泥网编辑图片时，可以同时保留不超过12张（总容量不超过20MB）照片，每次上传的单个文件大小也不要超过8MB，图片文件可以是jpg、png、jpeg或gif等常见格式。实际的操作步骤比较简便，首先选择自己喜欢的效果模板，然后上传图片将尺寸调整为合适的大小并选择显示位置，最后就能快速地生成一张拥有模板效果的图片。除此之外，与很多功能相同的付费软件相比，在粉泥网制作趣味图片是免费的。

点评：无需安装便能通过网页轻松处理图片，鼠标轻点几下就能让自己的照片变得与众不同，简单的操作让大多数新手都能轻松使用，怎么样，不来试试吗？

“网罗天下”这个栏目的真正意义究竟是什么呢？

很长一段时间内，我一直在思考这个问题。

论发行速度，一个月出刊三本的杂志肯定比不上天天出版的报纸；论传播效率，杂志肯定不是网络媒体的对手。但是，相对较长的制作周期可以给我们提供更为充裕的思考时间，从而发掘那些趣闻背后的深层内容，我想，这才应该是“网罗天下”作为评述而非单纯介绍栏目的真正意义所在吧。

——坏香橙



■北京 坏香橙

1.飞向太空的Google Nexus S

不知从什么时候开始，“飞上太空”逐渐成为了IT业界产品宣传部门相当青睐的炒作方案，举个大家喜闻乐见的例子：1999年，一位名叫丹尼尔·巴利的宇航员曾经携带着一套《星际争霸》的游戏拷贝完成了自己的航天任务。虽然明眼人一眼就能看出这个活动除了卖弄噱头外根本没有什么实际意义可言，但至少对于这款游戏的忠实拥护者来说无疑会是一条上佳的谈资：瞧，我正在玩的可是曾经上过太空的游戏，真正的太空科技时代产物，耶！

既然这款方案的可行性与宣传效果都值得肯定，那么竞相模仿似乎并不是什么意料之外的结果：就在我记录下这则消息不久前，一群Google的工程师大张旗鼓地又让这套把戏重演了一遍——不过这次飞上高空的可不是什么搜索引擎的源代码，而是Google最新推出的手机产品——Nexus S。

“噢，”看到这里，捧着这款新式手机的你可能会说，“瞧，这下子我也成为了太空时代高科技产品的使用者，多么光荣！”——别高兴得太早，事实上，与之前飞上太空的某款即时战略游戏相比，这次的宣传活动在程度上多少会让人产生“不够给力”的感想——首先，这一回的上天工具既不是航天飞机也不是运载火箭，而是看上去明显“不够高科技”的探空气球；其次，正因如此，这次的飞天高度也有点让人兴奋不起来，海拔似乎仅仅只有32公里，也就是同温层的中央位置；最后，尽管这次宣传的重点之一是“在高空环境下测试Nexus S的运行效果”，但如果你不仅仅满足于此而期望能看到“测试完成后从高空直接坠下却依旧安然无恙的Nexus S”的话，那么很遗憾，最终你能看到的结果只会是“顶着一顶橙色小降落伞悠悠然软着陆的Nexus S”而已——不过想想看也是，毕竟这次Google推出的可不是给挑战者号准备的黑匣子，对不对？

新闻链接：

http://www.newscientist.com/article/dn19871-google-goes-to-space-by-balloon.html

事实上，和所有传统的宣传把戏一样，对于关注这种新闻的看客来说，“实际意义”永远不会是最重要的指标，“耸人听闻”才是他们最为重视的因素。举个大家耳熟能详的例子：在上个世纪中叶，一种便于携带、书写方便且结构简单易于量产的新型书写工具吸引了广大办公用品商人的注意力，无奈彼时的大众依旧习惯于使用传统可靠的铅笔与钢笔，对于这种刚刚诞生不久的新发明意兴阑珊。为了打开销路，诸多商家绞尽脑汁地设计着宣传方案，一来二去，这些精明的商人把注意力锁定到了原子弹的成功引爆——这条在当时震撼了全世界的新闻上，于是“原子时代高科技，水下写字真稀奇”就成了这款产品的推销口号，最终获得了极为成功的效果。没错，这款凭借噱头炒作大卖特卖的书写工具就是原子笔，也就是我们熟悉的圆珠笔。



“哇，又升天啦！”等等，我为什么要说又？

注意右下角的绿色玩偶，这个形象对于大家来说应该不再陌生了吧

归根结底，营销宣传的核心要领就是如此，引起围观者的关注永远是第一要务，至于实情内幕如何根本不会有多少人在乎。顺带一提，笔芯灌注油墨的圆珠笔的确拥有“可以在水下书写”的特性，不信你可以亲自来试试。

2.创可贴？No，这是随身唱片！

轻薄，简洁，便于操控，易于随身携带——对于以“高科技”自诩的IT产品来说，以上趋势和摩尔定律一样，都是籍由市场发展逐渐成型的常规发展规律。以当前市场上热销的商品来说，i字头标记的苹果公司产物就是不错的例子，但对于那些向来盛产奇思妙想的设计者来说，由乔布斯乔帮主带头研发的那些小玩意明显满足不了他们“轻薄化”的欲望，于是便有了这个创意不错的设计，请看下一页。



随身贴附，携带自如——顺带一提，这个小东西的设计者似乎是两位华裔人士：Chih-Wei Wang & Shou-Hsi Fu

Oh my Lady Gaga……



一个“播放”触点开关以及一条温差供电装置，基本结构就是这么简洁

好了好了，别笑啦，我知道这东西看上去九分像创可贴，外型十分搞笑，但作为概念设计来说，真正值得我们关注的不应该仅仅是外型，更重要的还是包含在这种造型中的设计理念，是不是？第一，这款小巧玲珑的设备成功地打破了“播放器”与“音乐专辑”之间的隔阂，尽管它的容量仅仅能够装下一张唱片的内容，但换个角度想想看，如果发行公司把它当作代替CD的音乐发售媒介效果又会如何呢？要知道，这只拥有播放音乐功能的小玩意没有耳机接口，取而代之的是自带的扬声器结构——设想一下吧，一个发烧友从唱片行的货架上取下用这种载体录制音乐的设备，无须根据旋律特色去寻找什么合适的播放器装置，直接按下中央的触点开关就能欣赏美妙的乐曲，这会是多么奇妙的体验？而对于音乐发行公司来说，从专辑载体到实际播放音质都可以凭借这架设备一手控制，对于遏止非法拷贝来说无疑是相当有效的。第二，你可能会怀疑这架小玩意的续航能力，但从概念图上我们可以看到，这个小东西的动力来源并非传统的电池，而是来自黏贴层中央的一条温差充电装置，货真价实的人体工学设计，对不对？

当然，以目前的技术力量来说，这款装置仅仅只会停留在概念设计的阶段而已，但和那些纯属卖弄噱头的设计方案有所不同的是，这款装置背后的意义明显没有那么肤浅。在我看来，如果这款小东西能够从纸面构想化作实际产品，那么造成的影响绝不会是仅仅局限在音乐播放器这个领域中而已。

消息链接：

http://www.yankodesign.com/2010/11/22/one-album-band-aid/

在著名书呆子科幻作家威廉·吉布森创作的赛博朋克经典《神经浪游者》中，血肉之躯与硅存储运算装置亲密融合已经成为了被大众认可的概念，但从现实的角度来说，演化到那个层次必然需要不少过渡阶段进行铺垫，而这种皮肤贴式的设计无疑就是相当合理的折衷方案之一——设想一下，如果贴片中央不仅仅是单纯的音乐播放装置，而是可以串联起来扩展处理功能与存储容量的模块化设备效果又会如何？既可以被传统的伦理观念所接受，又能够满足前卫Geek一族的需求，这种“可以与自己融为一体”的随身数码装置所展现的难道不正是美妙的前景吗？



3.电池？充电标志？Yes，两者皆是！

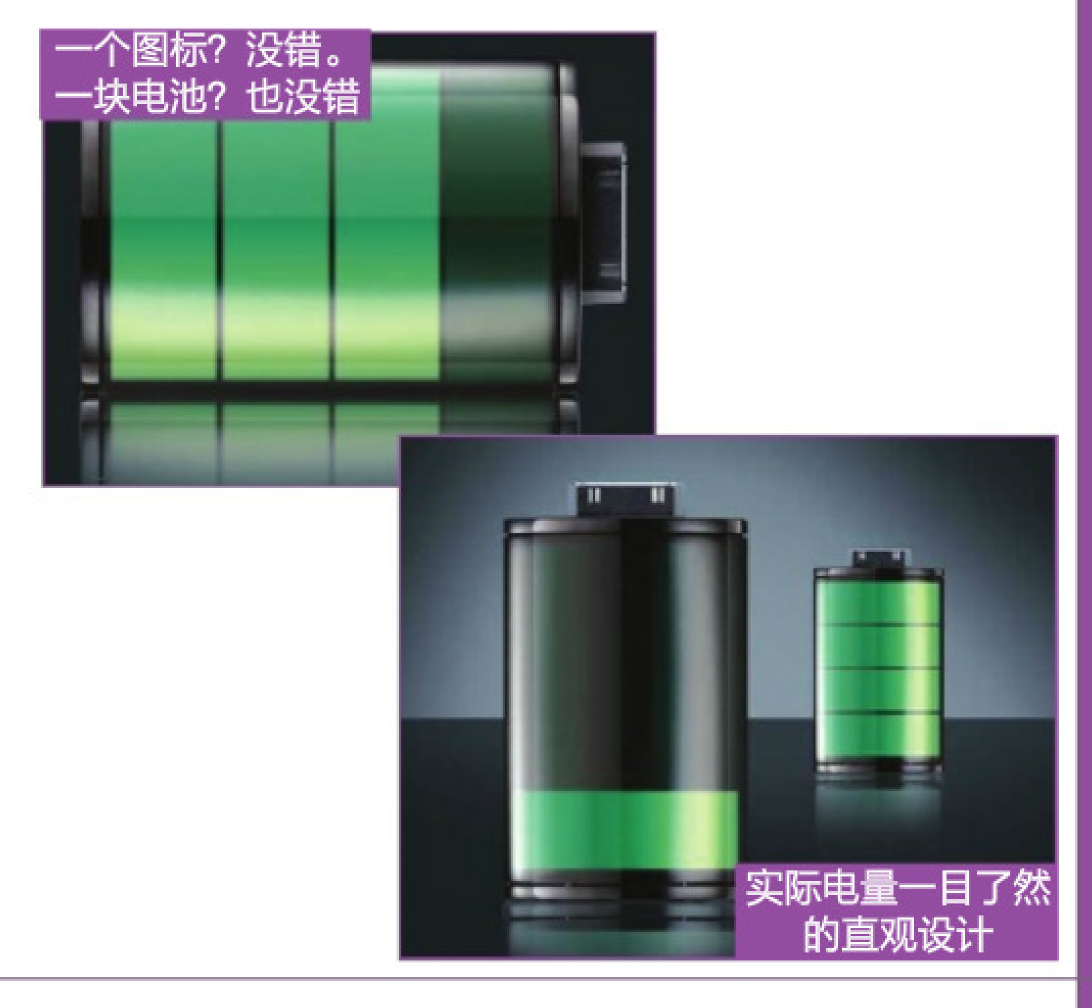
看过了不靠谱的宣传活动以及前景美好但依旧只能寄希望于未来的概念设计，在本次趣闻介绍的最后，让我们来看点实际的东西吧。

正如其外型所示，这种名叫“icon”的玩意儿功能非常明确——给iPhone提供额外的电源供应。据开发此物的设计方Essential TPE表示，这个装置可以为iPone增加3小时的通话时间（3G状态下），或者是18小时的音乐播放时间，或者是大约5.5小时的Wifi续航时间。除此之外，这东西的最大卖点大家一眼就能看明白——刻意模仿iPhone充电状态图标的外型可不是徒有其表的无聊噱头：外壳上的绿色格子可以显示装置的实际电量，更美妙的是，在给iPhone充电的时候还会有额外的动态显示效果，没错，你完全可以把它视为一个化作实物的功能图标，就是这么有趣。

详细介绍链接：

http://www.essentialtpe.com/global/index.php?option=com_content&view=article&id=107&Itemid=300&lang=en

如果说十多年前在金霸王电池上扬名一时的“测电带”仅仅是个“仅供参考”的不完善装置，那么在如今的icon身上我们看到的无疑是更具实际意义的成熟设计。技术进步的真正意义正在于此，只要方针路线无误，今天看来纯属妄想的概念也许在明天就会化作切实可行的实际产品，不是吗？


一个图标？没错。一块电池？也没错

实际电量一目了然的直观设计

我说橙子，你去年下半年推荐的游戏怎么净是些稀奇古怪的偏门品种？可以介绍些能让我的女友一样乐在其中的游戏吗？

——某位读者朋友的来信内容

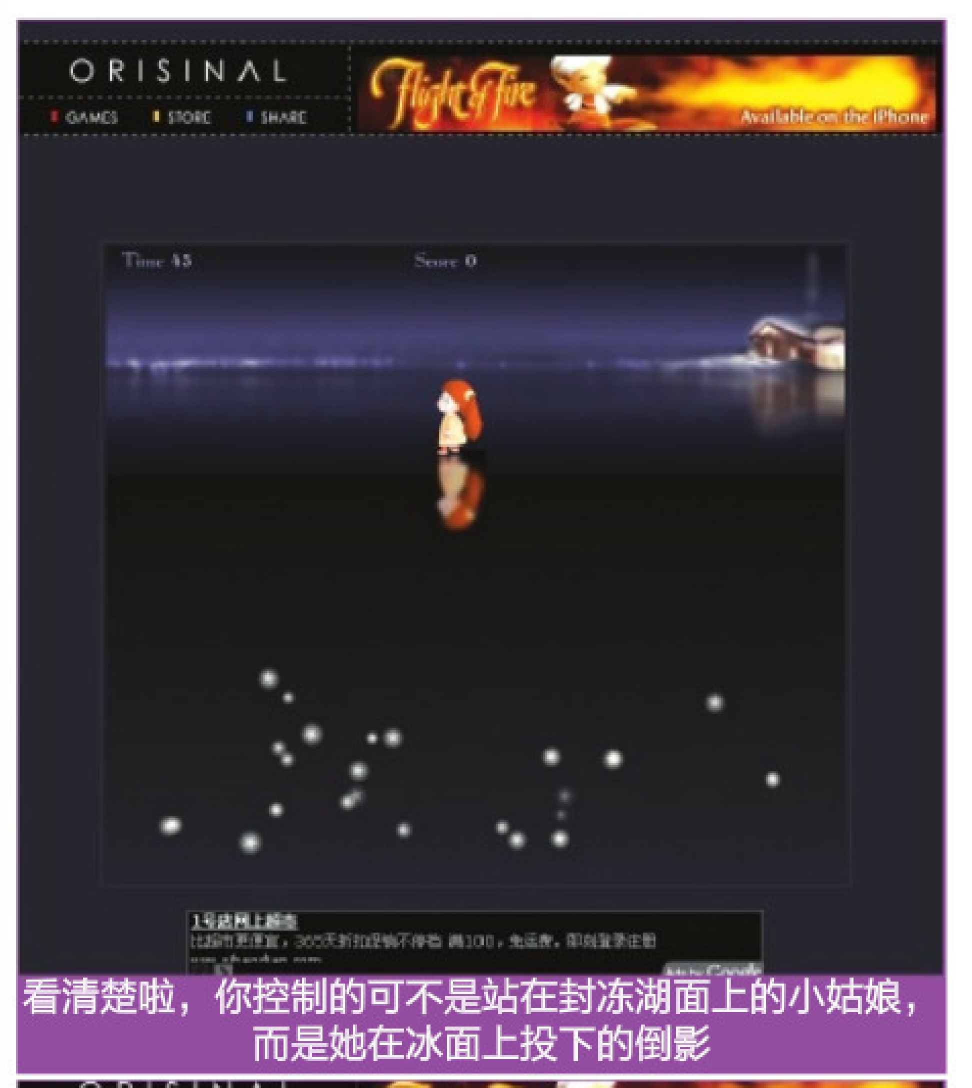
没问题。

——我的回答

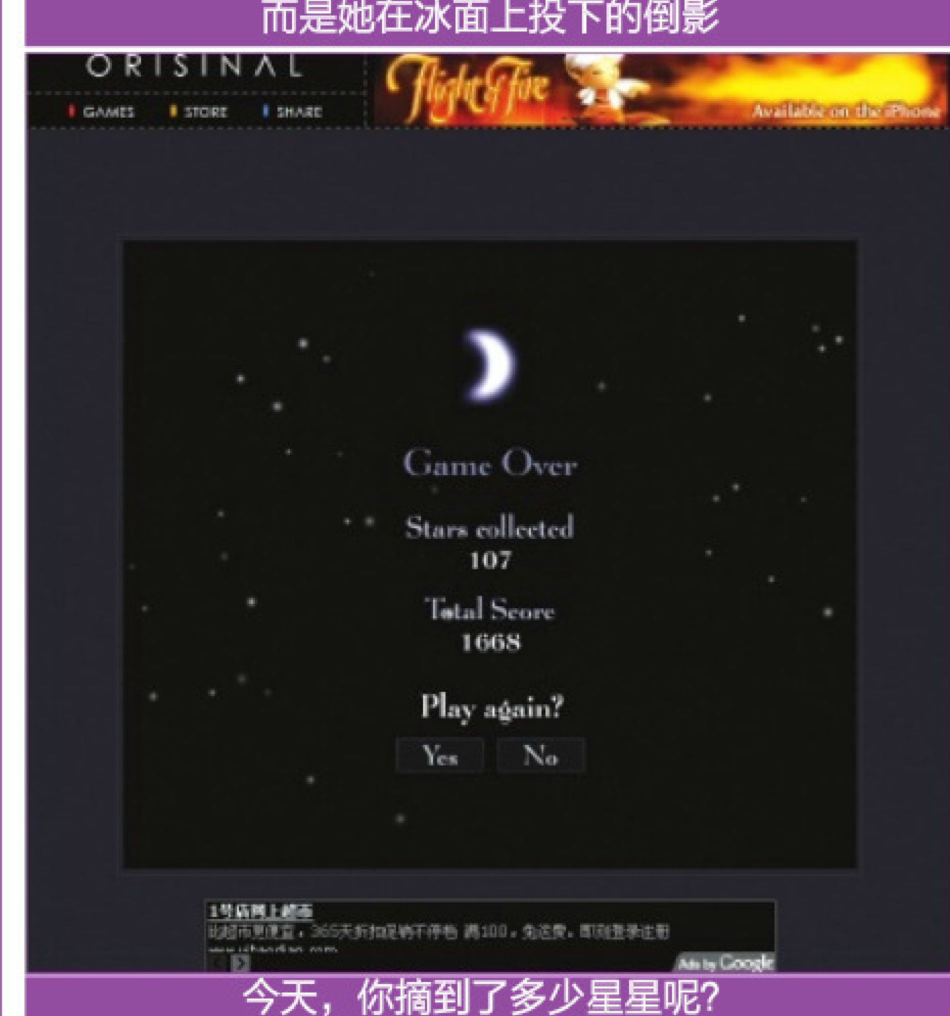


1.摘星星的孩子

http://www.ferryhalim.com/orisinal/g2/stars.htm



看清楚啦，你控制的可不是站在封冻湖面上的小姑娘，而是她在冰面上投下的倒影



今天，你摘到了多少星星呢？

“天上的星星到底有多少颗呢？”

——大多数孩子小时候都曾经提过的问题。

“如果说看到流星时许下的愿望可以成真的话，那么摘下星星会不会让愿望一直流传下去呢？”

——别笑，我确实听说过这个问题。

寒冷的冬夜，冰封的湖面，仰望着夜空的孩子注视着漫天闪烁的繁星，妈妈讲过的枕边故事在耳边依稀回响，怀着无比好奇的心态，孩子向着仿佛遥不可及的深空纵身一跃，“吖！”

——她跳起来了，高度大约在两厘米左右。

“什么摘星星的孩子嘛！我都蓄力到最大值了还是啥都摸不着嘛！坑人啊，退货！”

嚷嚷什么嚷嚷什么，看清楚，需要留意的不是站在冰面上的孩子，而是映射在冰面上的倒影——你可明白我在推荐前特地指明“今天的游戏特别适合女生”的用意何在？

没错，这部迷你游戏的设计就是如此温馨，就是如此值得所有童心未泯的朋友前来尝试一番——尽管你竭尽手段也休想让那个仰望星空的孩子能碰到天上的星星，但对于留在冰面上的倒影来说可不一样——这才是这部游戏真正的内容所在：蓄力条积累的长度决定了孩子倒影的跳跃高度，到达最大值之后冰上的影子轻而易举就能摘下天上的星星。万一天上的星星摘完该怎么办？问得好，天上的星星到底有多少呢？摘到流星又会如何呢？好问题，这部值得会心一笑的游戏默认的娱乐时间并不算长，但你可以通过摘取流星来增加时间上限，怎么样，明白了吗？

游戏操作方式：左右移动鼠标控制冰面上的主角运动的方向，在主角身上按住鼠标左键蓄力，看准时机放开鼠标可以让主角的倒影跳起来触碰到星星在冰上投下的映像。在倒计时走完之前尽可能地收集星星，收集随机出现的流星可以增加游戏时间。

2.小兔快跑

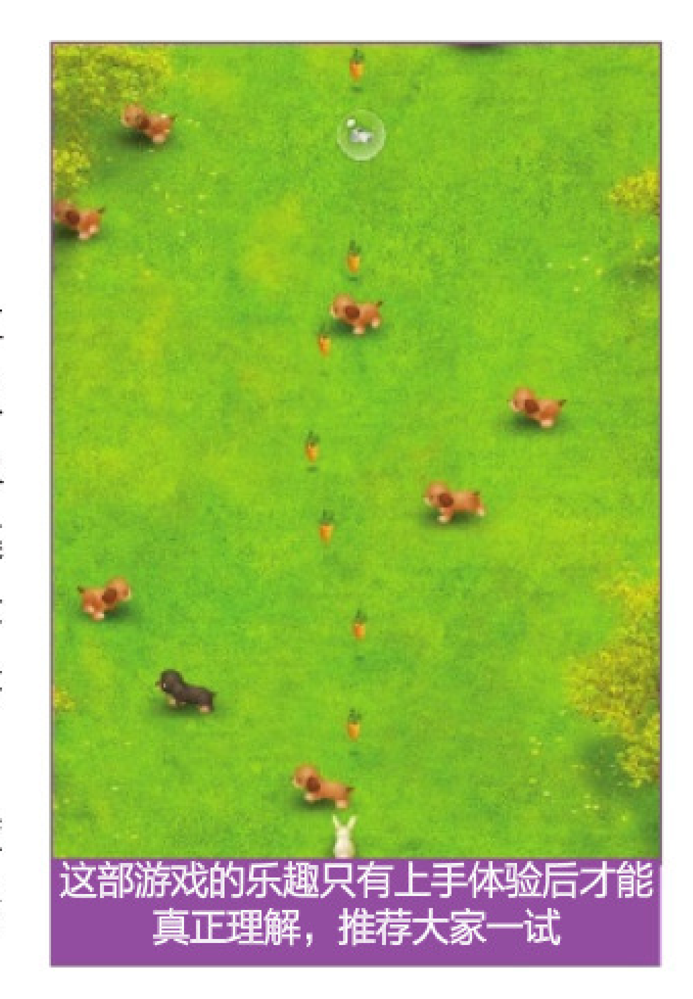
http://www.ferryhalim.com/orisinal/g3/carrot.htm

嗯，今年是兔年。

于是推荐一下这款以小兔子为主角的游戏应该算得上应景吧：

Carrot，翻译成中文的意思就是胡萝卜，胡萝卜加上小兔子，噢，我想大多数朋友立刻就会领悟游戏的主旨内容：让小兔子吃到胡萝卜。没错，这款游戏唯一的目的就是让一只不知疲倦的小兔子在一条没有尽头的林间小路上不停地奔跑并收集胡萝卜，不过与你的印象有所不同的是，作为玩家的你能够影响的并不是小兔子的运动状态，而是一路上对萝卜收集之旅造成干扰的小狗们。说句实话，这部游戏简直就是为各种平板触摸屏设备量身定制的作品，具体详情只要看过游戏开始之前的“控制方式”立刻就会明白我的意思。最后，这部游戏的背景音乐效果极赞，非常值得欣赏一番。

控制方式：左键点击并拖动画面上的小狗可以暂时制止它们的行动，尽量不要让小狗碰到奔跑的小兔子。另外，玩家可以通过划动操作一次性拖动多条小狗，如果使用触摸屏设备的话效果应该会更好。


这部游戏的乐趣只有上手体验后才能真正理解，推荐大家一试



你好，这里是新互联网！

透过Chrome体验互联网应用的未来（上）

■辽宁 Mich

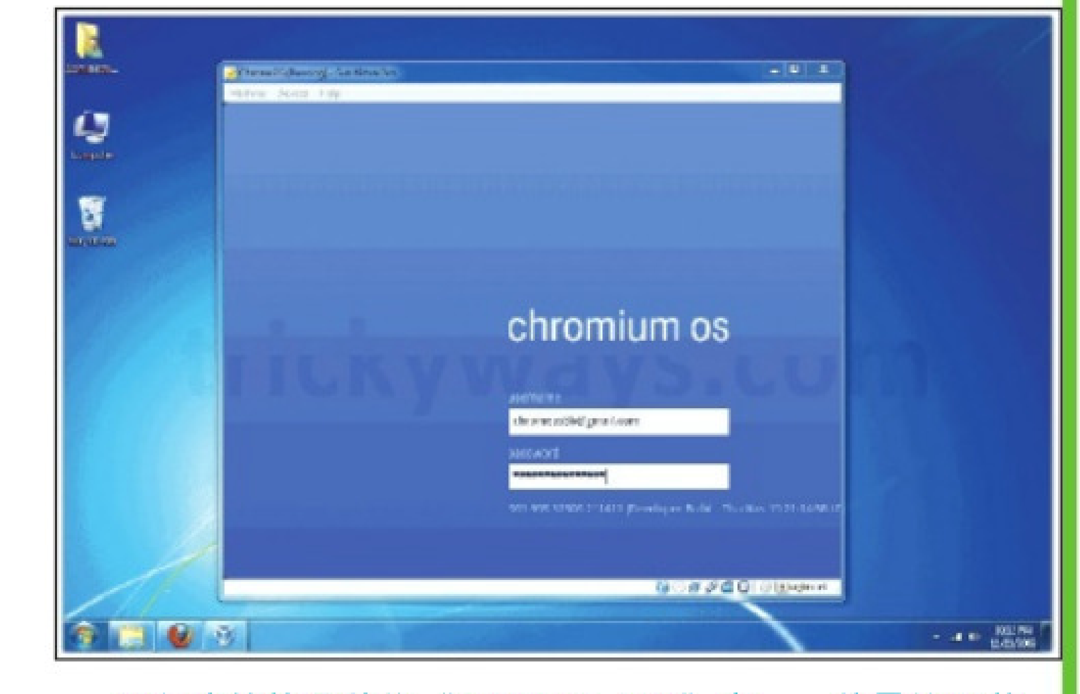
关键字：互联网 应用 Chrome

编者按：为什么要专门刊登一篇Chrome的文章？因为它足够强大并确实好用。2010年12月，Google在“Chrome网上应用店”和“Chrome OS”的发布会上已经展示了一些新特性，他们告诉了我们一个无需置疑的事实：许多变化正在发生，它们能把生活变得更好、工作变得更简单。这篇文章中，我们会用全新的视角看待互联网和应用程序，以Chrome浏览器为平台，一步步带大家熟悉新方式，小编希望大家能抢在多数人前，先体会到这种变化带来的益处。

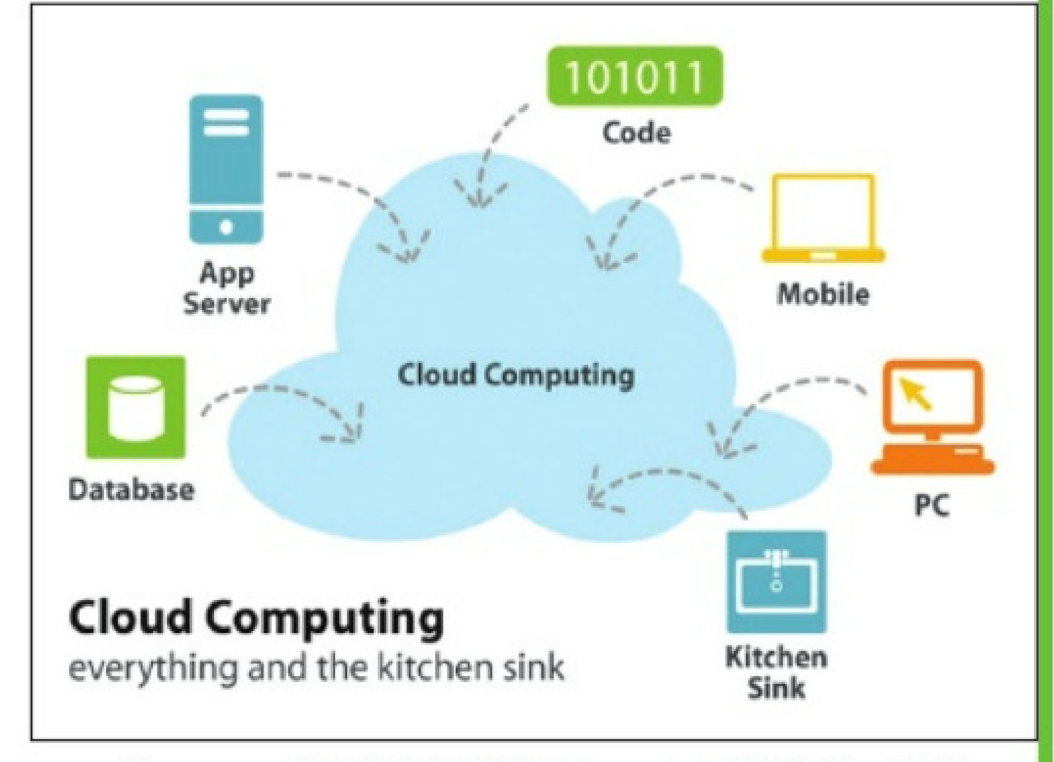
生活在互联网上——当一切都放在浏览器上之后

1.Chrome是浏览器、Chrome OS是基于浏览器的操作系统

在我们认识Chrome（谷歌浏览器）前，一定要搞清楚它和Chrome OS之间的关系，它们有许多共性，若从应用层面上划分，Chrome适合于台式机、笔记本电脑用户，它运行在Windows或其他操作系统之上，首先提供了网页浏览的功能，其次通过各种应用程序、插件实现复杂多样的功能，很多基于浏览器的应用甚至可以和传统的桌面应用程序媲美。Chrome OS则是一个地道的“上网本系统”，它专为低性能便携设备设计，可看做是“跑在上网本上的Chrome浏览器”，所有应用程序都在浏览器中运行，数据也都保存在网络服务器上，是Google大力推崇“云计算”的产物。Chrome和Chrome OS都使用“网上应用商店”（https://chrome.google.com），所以软件是一模一样的，我们在Chrome上就能体会绝大多数特性。



网上流传的各种伪“Chrome OS”中，一种是德国著名Linux开发团队SUSE Sudio的“模仿版”，另一种是图中的Chromium OS，它是开源社区的版本，和真正的Chrome OS不同



Chrome OS或许可看做是Google云计算的一部分

如果你错过了之前Chrome OS的在线发布会，没能第一时间亲眼见到它的样子，也不必觉得遗憾，因为这个操作系统还不成熟，有许多问题仍需解决，其中最关键的是离线存储的问题，其次还有许多BUG需要修正。从目前已有的Chrome OS测试报告上看，多数人对它的性能、系统使用流畅度比较满意，但对需要联网才能使用软件的限制非常不满，Google至今都不能解决离线存储问题，即使HTML5已提供了比较好的解决办法，Google也没能在发布之前完成所有代码的修改，这对从几年前就开始期盼Chrome OS的人来说是个遗憾的消息，尤其Google至今都没有放出下载，

目前网上流传的都不是真正的Chrome OS，据悉它只会像Android一样，只和合作伙伴一起推出内置系统的产品，所以至少从目前来看，我们无法自己DIY出真正的Chrome OS上网本。目前只有一个搭载该系统的“Cr-48”上网本，这是Google官方的测试机，全球只会放出6万台，拿到的人表示这个上网本的硬件、外观、操作等都离“可以拿出来卖钱”有很大距离，因此今年的前半年中，我们很可能都不会看到这样的产品问世。

小提示：测试机命名的由来

测试机为什么叫Cr-48？这是因为Chrome的开源项目名为Chromium（金属铬），其金属元素符号是Cr，而Cr-48是其中最不稳定的同位素之一，这或许就解释了为何Chrome OS的测试版有许多BUG。



测试机比较丑，CPU是Intel Atom N455

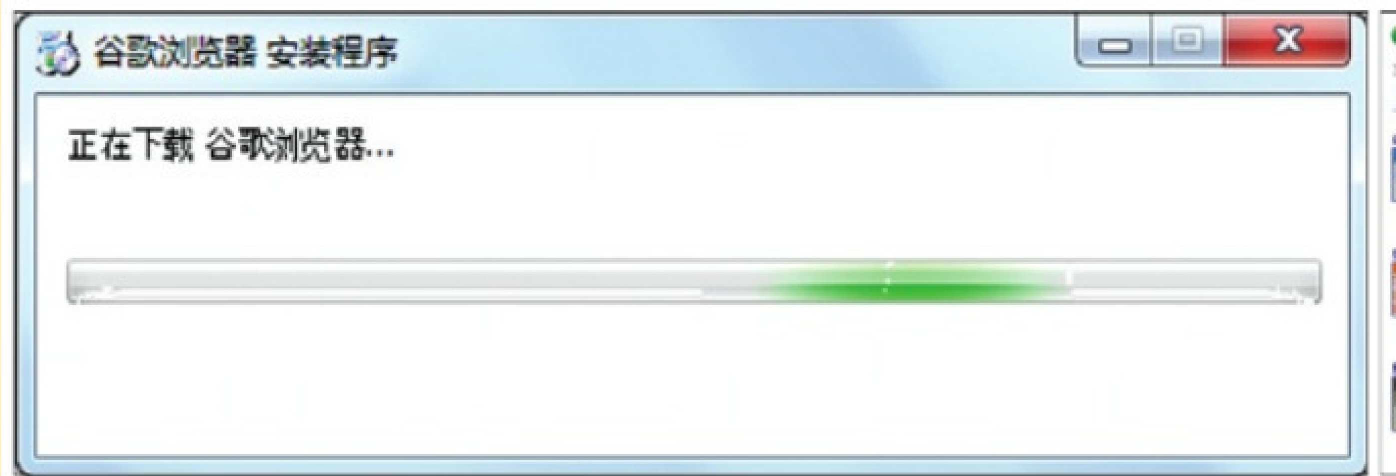
不过有道是“兵马未动粮草先行”，Google已为Chrome OS的软件做好了准备，我们也都清楚软件是否优秀，是硬件平台能否成功的最重要原因。之前Chrome浏览器的各类扩展程序为他们获得了宝贵经验，如今当各种应用商店成了新盈利模式后，他们也建立了“Chrome网上应用店”，我们现在就可以用Chrome体验它们，假如你从这些应用上获得了实际的益处，觉得它们确实让你的生活变得更简单，也许可以等待时机，在软硬件都成熟后购买Chrome OS上网本。

2.开始安装Chrome，使用稳定版

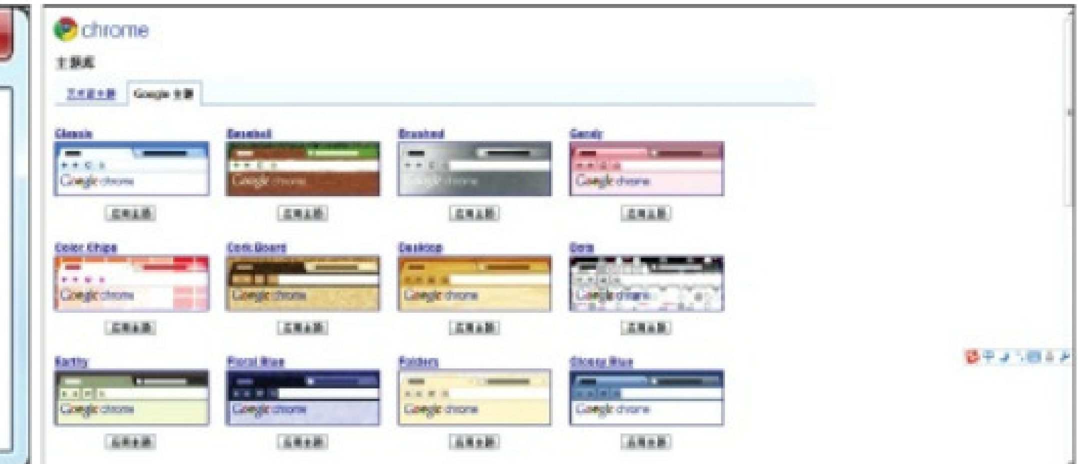
只要在电脑上安装了Chrome，就能体验到许多有趣的新特性，所以我们下面就开始下载并安装。进入官方网站（http://www.google.com/chrome），点击右侧的“下载谷歌浏览器”按钮，跳转页面并点击“接受并安装”后就能开始下载了。安装的过程不同于常见软件，它没有安装路径选择，没有“下一步”之类的提示，程序下载后自动安装，完成后在桌面自动生成快捷方式。执行Chrome后会提示我们进行设置主题，Google在“主题库”下提供了数款可供选择，当用户选择之后，无需重启浏览器主题效果便会立即生效，如不满意也可在“扳手菜单→选项→个人资料”的最下方，选择重置为默认或另选一个主题。

截稿时Chrome的最新稳定版是8.0.552.224，笔者为何不以版本号更新的Dev（开发中的版本）或Beta（测试版）为例呢？这显然是因为它们还不够成熟，尽管它们的新功能十分诱人，但为了能让浏览器稳定地工作，我们还是使用稳定版为妙，况且他们一样能使用扩展程序和在线商店。Beta和Dev版或许可以尝鲜试用，但绝不适合用来日常试用，如果你只想试用新版本，或者为了寻找Chrome 10 Dev中附带的免费游戏，可以到他们的网站下载（http://www.google.com/chrome/intl/en/eula_dev.html）。

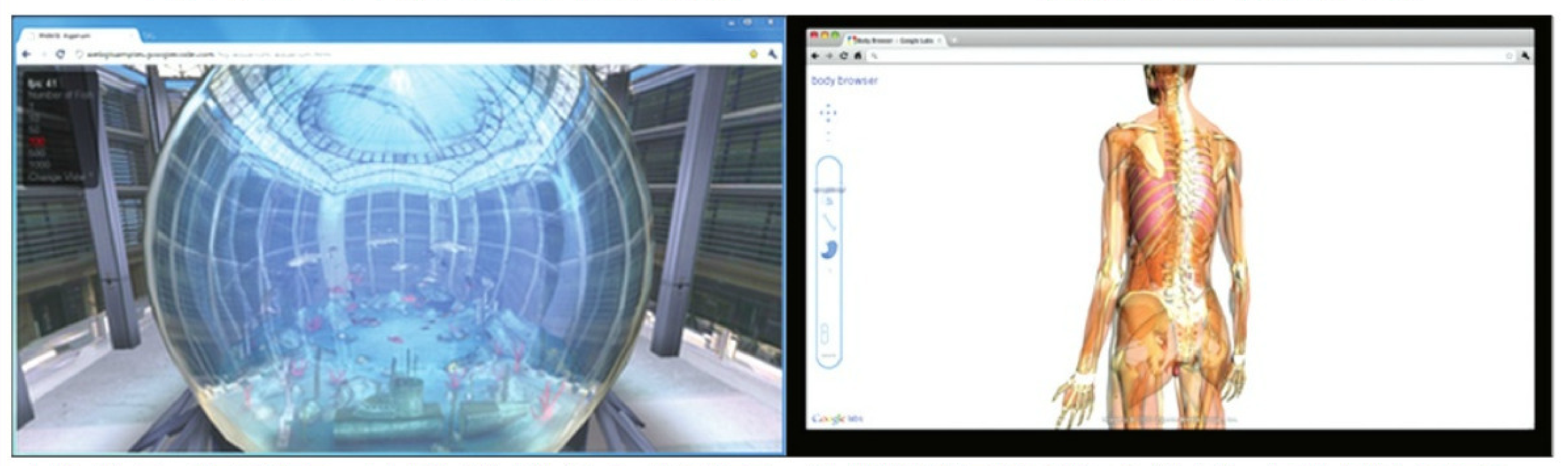
目前Beta版可体验几个重要新特性，它们都非常酷，例如支持WebGL（一种融合了JavaScript和OpenGL ES 2.0技术的3D绘图标准），通过它的3D加速功能，用户无需安装Flash就能体验许多令人赞叹的网页效果，Chrome专场发布会时Google演示的“水族馆”和“人体浏览器”都是基于这项技术，我们可以在网站上（http://www.chromeexperiments.com）下载并试用。



安装时的对话窗口，下载和安装的过程都无需人为干预



许多精美的主题，不满意可随时更换

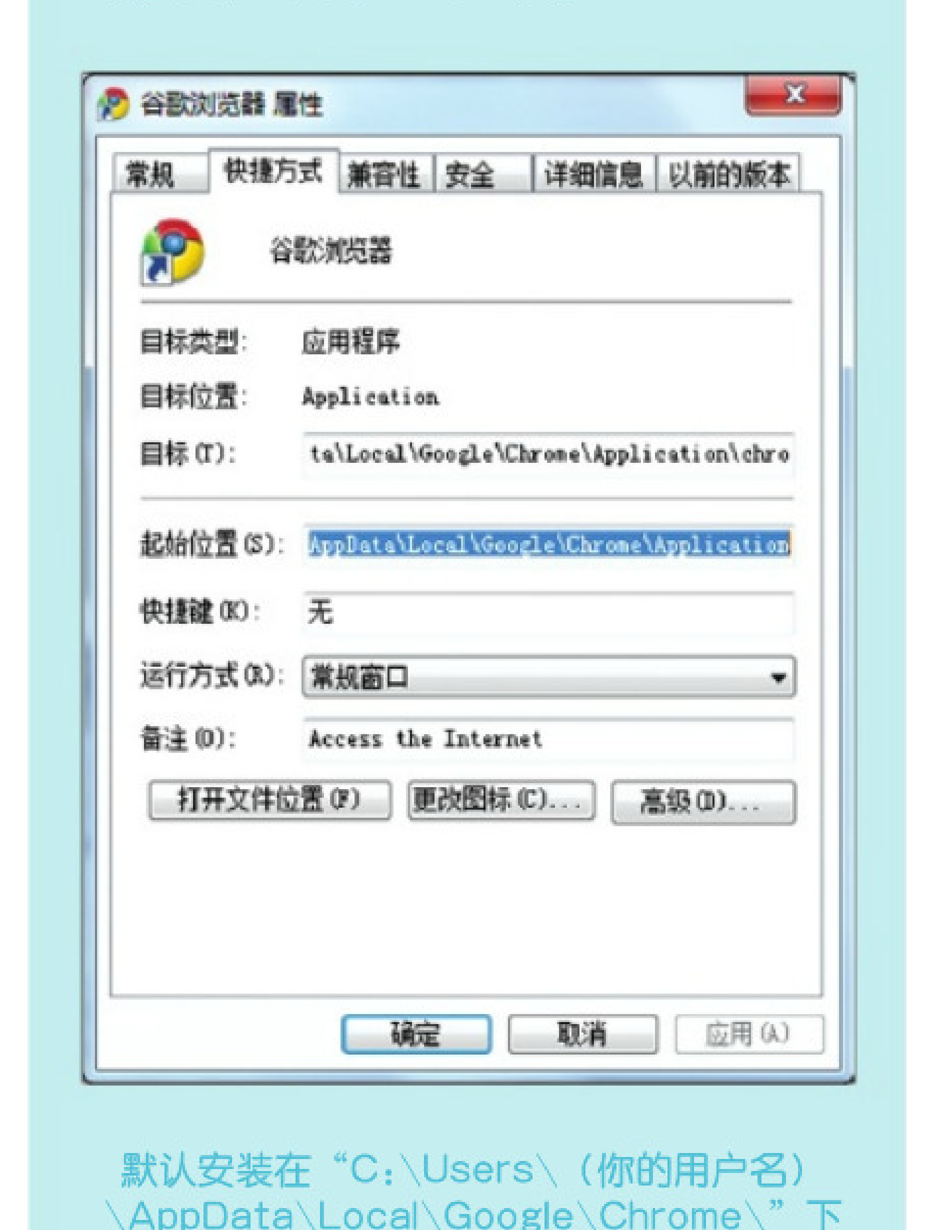


“水族馆”是一个展示型页面，它包括许多游来游去的鱼，光照效果和建模的精细都是以往Javascript无法实现的

“人体浏览器”可帮助我们了解身体构造，拖动拉杆就会实时显示，程序非常流畅，推荐各位试用

小提示：为什么Chrome只能安装到C盘？

没有可选的安装路径，并不是因为Chrome是个“流氓”，这种设计只是为了避免用户的疑惑，而且为了绕开Windows的用户账户控制功能，避免弹出的确认窗口影响用户心情。如果想自定义Chrome安装路径呢？也有许多办法可以解决，最简单的方式是下载别人已修改好的免安装版（Google搜索：“Chrome 绿色”，即可找到许多提供下载的站点）。

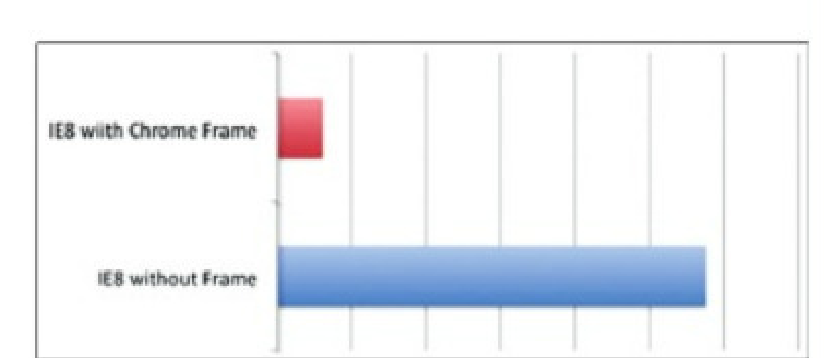


默认安装在“C:\Users\（你的用户名）\AppData\Local\Google\Chrome\”下

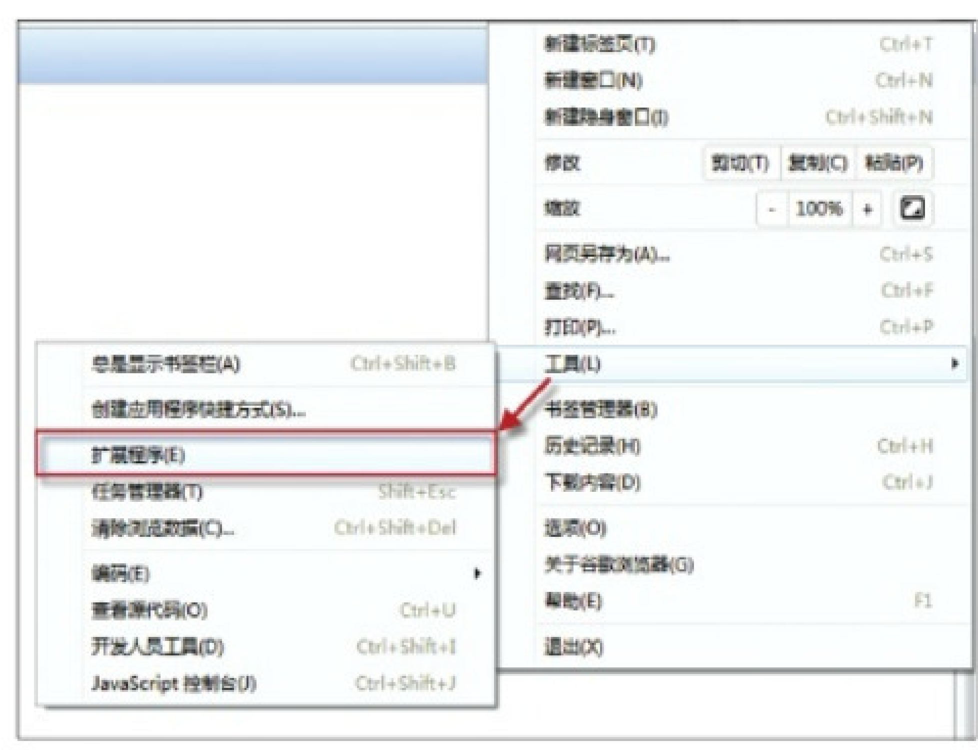
3.先让Chrome成为一个优秀的浏览器

“快”是Chrome的特点，每次启动、打开网页速度都大幅领先IE，你现在就可以打开任何一个网站，然后再用IE打开，就会马上感受到速度的优势。如果你一直在用各种IE内核的“全功能浏览器”，可能会觉得Chrome有点“光秃秃”，它没有了你熟悉的各种功能，甚至连许多必需的功能也没有。此时先不要着急卸载它，我们只要安装几个插件就能更好地实现各类功能，而且安装过程非常简单，绝对不会比用IE内核浏览器时更复杂。

在Chrome的主界面下，点击右上角的扳手形图标，选择“工具”，再选择弹出的“扩展程序”，之后Chrome会在新标签页中显示已安装的所有程序，我们点击右下角的“获得更多扩展程序”，会直接进入Google的“浏览器扩展程序”页面，Google提供了数量庞大的扩展程序，去年一整年Chrome增加了8500个扩展程序和1500个主题，目前总数已突破10 000，与Firefox的近13 000个又近了一步。我们接下来就用几个插件完成常用功能的扩展，你会发现许多IE内核浏览器所吹嘘的功能，Chrome早已实现了，只是我们还不知道。



有一个Google为IE开发的浏览器插件Chrome Frame，它可让用户浏览器外观依然是IE的情况下，却在浏览网页时使用Google Chrome浏览器内核，此图为使用插件后的启动时间对比，明显使用Chrome的WebKit内核更快



点击“扳手→工具→扩展程序”进入管理页面



链接位置不太显眼

（1）快捷键、自动填表、鼠标手势

快捷键、自动填表、鼠标手势几乎是所有浏览器的必备功能，Chrome默认提供了一些支持，但还明显不够，有许多扩展程序能满足这类需求，我们这里选择了“快捷工具”，它由Google官方推出，所以在心理上显得更可靠。在扩展程序页面中，该程序若未在首页推荐，则以关键字搜索，找到后点击“安装”，会弹出一个小对话框，提示我们这个扩展的权限范围，如果是第三方扩展，而且用户不信任开发者，完全可以拒绝扩展程序的执行。



在非常精简的页面中，右下方“安装”二字非常醒目，不用担心在网上下载程序时一不留神点了广告链接



提示信息非常清晰的对话框，Android系统也是此风格，Google在自家不同平台的软件使用方式上保持了统一

安装完成后，Chrome主界面的右上方会多出一个小图标，点击它会弹出该扩展的功能页面，其他扩展也大多为这种方式，因此我们总结下来就是：Chrome扩展是在浏览器中加入各种小程序，并在浏览器上加入图标，点击图标便可对各程序进行使用或设置。这种方式清晰明了，尤其是将设置和使用整合在一起后，用户使用起来也方便得多。

“快捷工具”提供了许多小功能，例如当鼠标悬停在图片上时，启动图片工具浮动条（图片放大镜，设置图片为桌面背景，查看原始图片），又如当鼠标悬停在视频上时，可单独弹出小窗口显示视频内容（搜狗浏览器也有此功能），该扩展程序还可对标签页做各种详细设置，很多人不习惯Chrome单击直接在当前标签页下进入链接网址，也可在此扩展中开启“当鼠标点击链接时默认在新窗口中打开链接”，保持自己的使用习惯。

对于快捷键、自动填表等功能，“快捷工具”也都一并集成，甚至还有和国内知名IE内核浏览器的快捷键进行比对的选项，适合刚更换到Chrome，却因快捷键不同而难以适应的用户。意外的是鼠标手势没有内置，不过扩展程序本身推荐了一款非常知名的鼠标手势插件“Smooth Gestures”，在“快捷工具扩展选项→其他扩展”的最下方，你可以找到名为“鼠标手势”的链接，点击后即会转到Smooth Gestures的安装页面。

由于页面是英文，可能会给不懂这种语言的人带来它是否好用的疑惑，其实安装后就会发现，它提供了中文语言包，尤其当用左、下、右、上的顺序，在屏幕上画一个圈后，就会直接跳转到全中文的设计页面，在那里你可以了解不同手势可实现的功能或自定义几个实用的手势，这个扩展甚至还支持同步，即当你异地登录Chrome时，自定义手势也可使用。



点击扩展图标，弹出使用/设置菜单，不再需要传统浏览器中的工具栏，使电脑屏幕的使用范围更大



设置“快捷工具”时，设置菜单在单独的标签页中打开

（2）屏蔽广告

广告是浏览页面时最令人痛恨的东西，它们要么令人心烦，要么令人愤怒，如何彻底除掉它们一直是所有浏览器追求的目标。从目前的情况看，笔者认为Chrome和Firefox在这方面做得更为出色，而Firefox上最著名的广告过滤插件AdBlock Plus刚刚登陆Chrome平台（目前还是Beta版），就成了非常受欢迎的程序，它与Chrome平台上的另一个名字类似的同类插件“AdBlock”成了竞争对手，前者更有知名度。有趣的一点是，AbBlock Plus的作者Michael Gundlach，和AdBlock的作者Wladimir Palant，都分别辞去了工作，专心在家做程序的开发和维护工作。

不论是AdBlock抑或是AdBlock Plus，都是非常出色的广告过滤扩展程序，它们还有很大的提升空间，例如对国内用户常用的土豆、优酷、56等网站的视频广告还不能过滤，毕竟这两款插件已能过滤Youtube广告，在技术上应该不存在障碍，各位读者可在使用它们之后，与笔者一同建议两位作者针对国内网站进行专门开发，改善我们的互联网使用体验。



AdBlock作者Michael在程序介绍位置特意求助网友为其捐款，以资助他的生活





两款软件的设置界面都很简单，甚至根本不必花时间设置它们，两者最大的不同是AdBlock Plus的界面文字为繁体中文，而AdBlock是简体中文

小提示：一定要设置同步

Chrome支持同步功能，它可以在不同计算机之间共享数据（如收藏的网页，安装的扩展程序，以及各种设置）。在“扳手菜单→选项→个人资料”中，点击设置同步，正确输入你的Google账户信息登录后，即可选择同步的数据种类，笔者推荐同步所有。



同步数据的种类，一般选择所有

（3）迅雷支持、支付宝控件

你可以不看电视，但迅雷和支付宝控件却是现在年轻人必用的，Chrome默认不支持它们，需要通过插件来搞定。其实不仅是迅雷，快车、电驴的下载问题只用一款Google自家的扩展程序就能解决，它名为“下载助手”，安装之后就可支持常用的下载工具。下载安装后，在“扳手菜单→工具→扩展程序”中找到它的设置，点击后即可弹出一个对话框，选择需要的一项后，点击“保存并关闭”即可。

不过有时候我们又不想使用这些软件，例如在公司上班或在寝室共享上网的朋友来说，如何在使用Chrome内置下载工具的情况下，直接下载各种专用链提供的资源呢？笔者使用了一款名为“迅雷、快车、旋风专用链自动破解”的扩展程序，安装之后它会在后台默默运行，当我们遇到专用链时不用过多考虑，直接点击就能像一般下载时那样弹出下载提示框，非常神奇好用。



如果不使用插件，默认用Chrome点击迅雷链接会出现如图的提示，我们没有必要去手动修改，用扩展程序最为简便



下载助手可调用迅雷、快车、QQ旋风、电驴，在“扳手菜单→工具→扩展程序”中找到并设置即可

下载之余使用淘宝购物或许是各位用来打发时间的方法，2010年12月21日，支付宝发布了Chrome下的应用插件“生活助手For Chrome”及“我要付款For Chrome”，后者能提供水电煤缴费、信用卡还款、租车等生活服务，前者的重点功能是提供对支付宝及淘宝用户的付款功能，在插件处登录后，按照服务要求进行选择并跳转到浏览器页面进行支付即可。


虽然功能不太完善，使用感受也没有预想得好，不过笔者相信这两个应用还会有所进步，一切只是时间问题

（4）自动翻页、玩转微博

在逛论坛浏览帖子时，是不是在翻页时都要不得已点击“下一页”？如果是个长贴，点上几十次都是很正常的。而且在切换页面时，等待的时间也白白浪费掉了。其实一个小程序“FastestChrome”就能解决这些的问题，笔者认为它是Chrome上最棒的扩展之一。

比如在浏览天涯论坛的帖子时，我们无需手动翻页，只要滚动到页面下方时，FastestChrome就自动读取下一页的内容，这完全是自动完成的，而且不仅适用于论坛、博客，许多在线购物网站也能完美支持，如果你每天都浏览网页，它能为你节省下难以估算的时间，并显著提升效率。



自动读取完成后，直接向下滚动页面，就会浏览到下一页的内容，看见“Page 2”了么，它提示用户：“这是下一页了。”

时常逛论坛的人想必都在玩微博了，如果你有好几个，同时更新起来一定很麻烦，如果在Chrome中直接管理它们岂不是很棒？FaWave（发微）为这类用户提供了完善的功能，安装后进入设置页面，点击“添加新用户”，填入各项信息，即可完成基本的配置。使用时回到Chrome界面，可以发现在扩展工具栏的FaWave图标上，显示出了未读的微博消息，我们可以随时查看，并可在小窗口中发送微博消息，管理多个博客和发消息都极其简便。



支持几乎所有主流微博

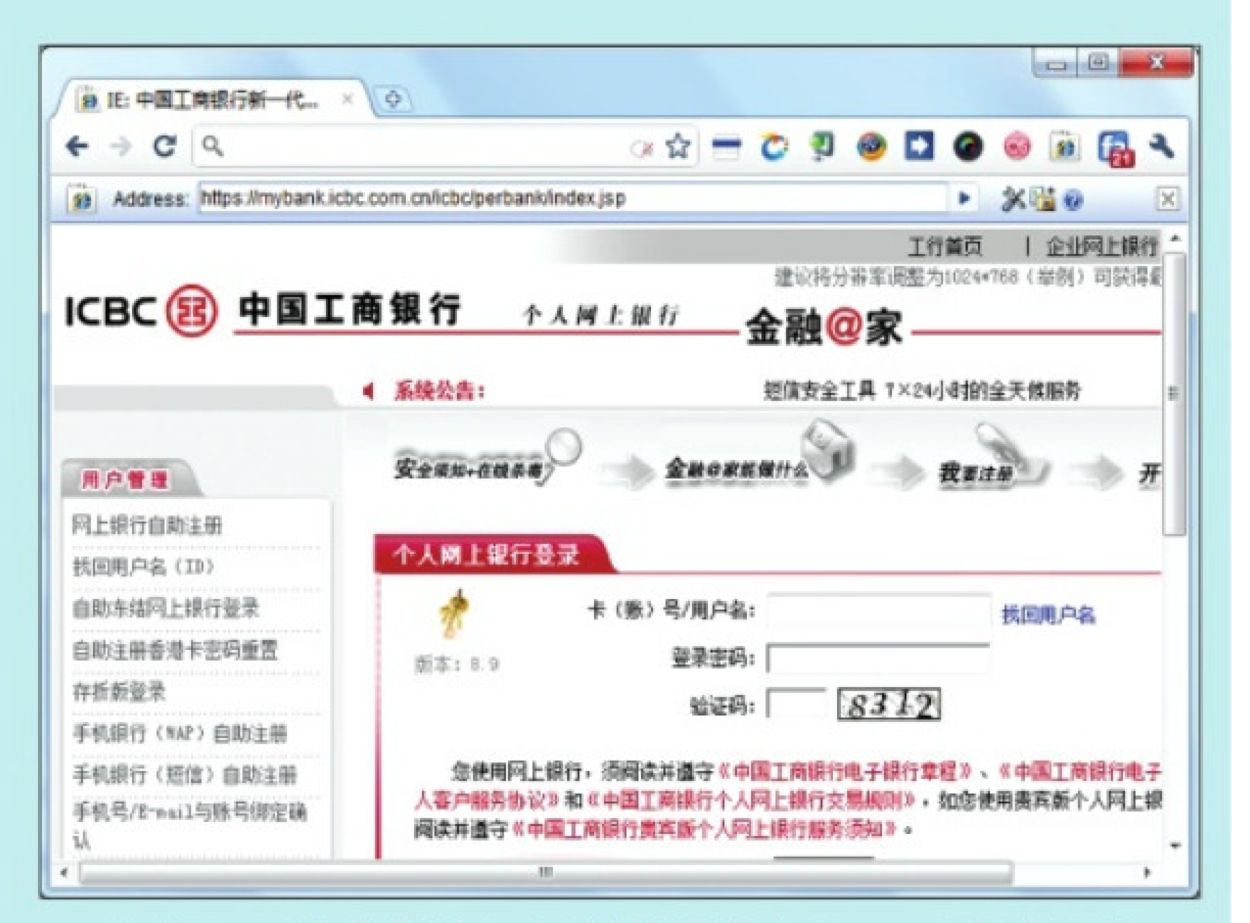


FaWave的界面布局简洁明了，笔者添加了两个测试用的账户，它们都工作良好

除了这些扩展程序外，还有许许多多由于篇幅限制没法介绍的优秀程序，它们可以实现的功能绝对超乎你的预期，例如有的插件可迅速把一个页面截取下来，通过E-mail或社交网站发给好友；有的插件能把一个网址一键转换为短网址（注：软件名为“goo.gl URL Shortener”）；还有“谷歌浏览器转手机”，它可将浏览器中的链接和其他信息发送至Android设备上……许多优秀的扩展插件正待你去发掘，改变就从现在开始吧！

小提示：Webkit内核无法实现的功能

笔者看来，目前自己所需的功能中，有两项Chrome还无法替代IE——网上银行和部分网站。国内的网上银行只支持IE内核，这是由于开发能力所限制，而且贸然开发另一内核的插件也增加了安全风险，所以他们选择只支持IE内核，并且没有公布支持其他内核浏览器的时间；另外还有一些国内的网站，如学校、机关单位等，他们的网页代码没有跟上时代标准，导致不少带有Javascript的页面在Chrome下无法正常执行，情况多为不停地显示“读取”却无法完成，或者是本应弹出的页面无法弹出。因此对于我们来说，IE浏览器还有它的使用价值，笔者推荐在多数情况下使用速度更快、更方便的Chrome，当出现兼容问题时再换用IE，或者你可以用另一个扩展程序来弥补这个问题，它名为“IE Tab”，安装后会在扩展工具栏上显示一个小图标，点击它就会弹出一个IE内核窗口，使用起来也比较方便，不过切记不要删除本机的IE浏览器，否则这个插件也会无法工作。



在“IE Tab”的帮助下，工商银行网站在Chrome下工作正常

换种方式用程序——Chrome应用程序商店

在前面笔者说到，我们虽然拿不到Chrome OS，但我们一样可以体验它的精华，Chrome应用程序商店就是它的一切软件资源，如果你现在使用其中的程序，获得的感受几乎与Chrome OS上一样。Google对这个平台的期望值很高，他们在软件上花了足够多的心思，你会发现它们使用起来比Chrome扩展程序更容易，如果你愿意可以找到许多程序，完全替代本地应用。

Google追求各种应用尽可能获得一致的表现，为了把所有已知的Web应用归类，它们想出了一个主意——“所有应用都通过商店下载，并在新标签中生成可访问的图标，不过……它们却可能是完全不同的类型”，可下载使用的程序分下面三种，笔者对它们的特点做了归类。



一旦你登录https://chrome.google.com/webstore，并安装了应用程序，再新建一个标签页看看，它会变成这个样子



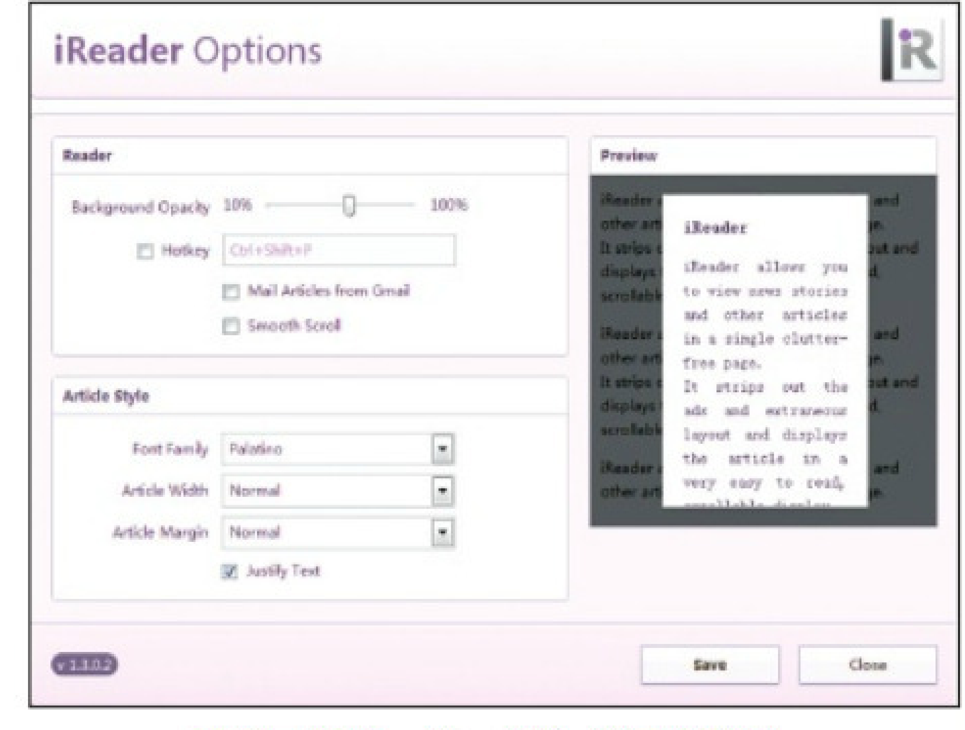
骗人的书签型，链接指向腾讯的WebQQ页面

1.骗小白的书签型

有很多网站，它们提供这样那样的在线应用功能，以往我们把它们加入收藏夹（Chrome中叫标签），不过这些应用被放在程序商店中之后，通通变了一个模样。比如笔者安装的“Web QQ”，把鼠标悬停在它上面，你会看见一个链接地址：“web2.qq.com”，如果你点击图标，就会跳转到这个网址。这就是说，它和应用程序扯不上关系，那只是一个标签，一个指向某网址的快捷方式，这样的程序给人的感觉是一点都不酷，没有任何技术含量，用户完全可以用书签替代它，节省图标占用的空间。

2.变个样的扩展型

另一种就是将扩展型改了改，或许只要改几行代码，就把它变成了“应用程序”，放到了商店中。如果你碰巧发现了一个，安装后可能会有点失望。例如一款用于读文本的iReader，它不论在扩展程序中，又或是在程序商店中，都长得一模一样，从此也可以看出，以后Google可能会淡化扩展程序的概念，把它们逐步向应用程序靠拢。

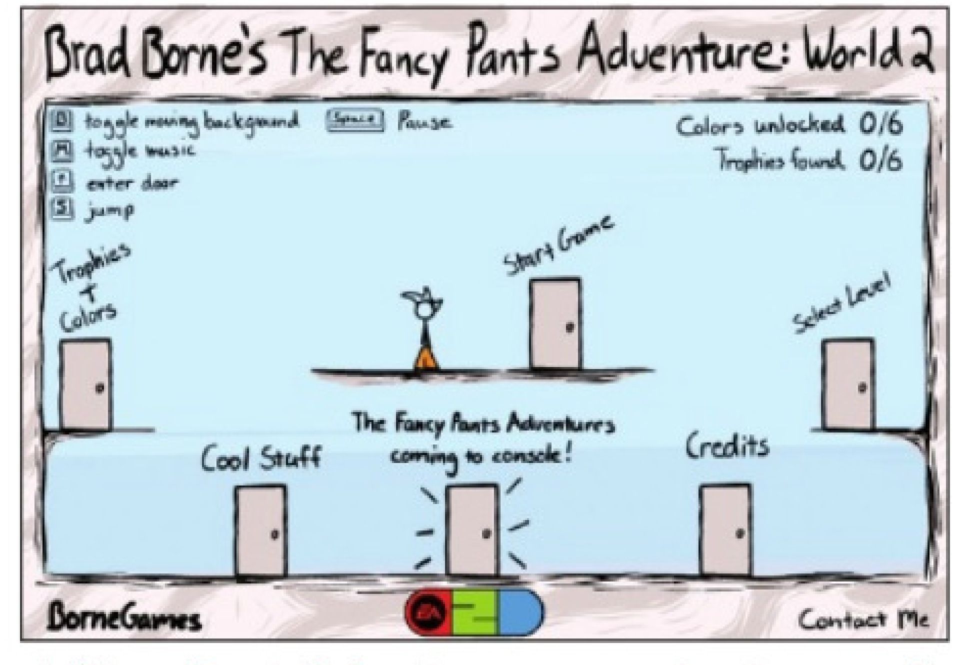


和扩展程序一模一样的“应用程序”

3.真正的应用程序

除了前两种不厚道之外，剩下的都是很棒的应用了，只不过目前它们还不是很多，你或许在商店了逛了一圈，结果下载回的程序根本不是这种。真正的应用程序需要怎样的素质？它必须足够漂亮，功能足够强，使用起来和本地程序差不多，能实现离线使用，最好还能本地存储。

Quick Note是这类程序中非常优秀的一个，若不信你可以断开网络连接，再执行这个程序，它一样可以好好地工作。另外，像《The Fancy Pants Adventure：World 2》这样的游戏，也可以断开网络使用。这类的应用、游戏就是Chrome OS的未来。



非常好玩的一款游戏，依然用Flash写成，在Google的号召下，以后出色游戏会有更多

小编：限于篇幅，本期对于Chrome应用程序商店的介绍有所保留，我们会在下期刊登更为全面的应用详解，还请大家一如既往地支持“实用软件”栏目。



关键字：图片 管理

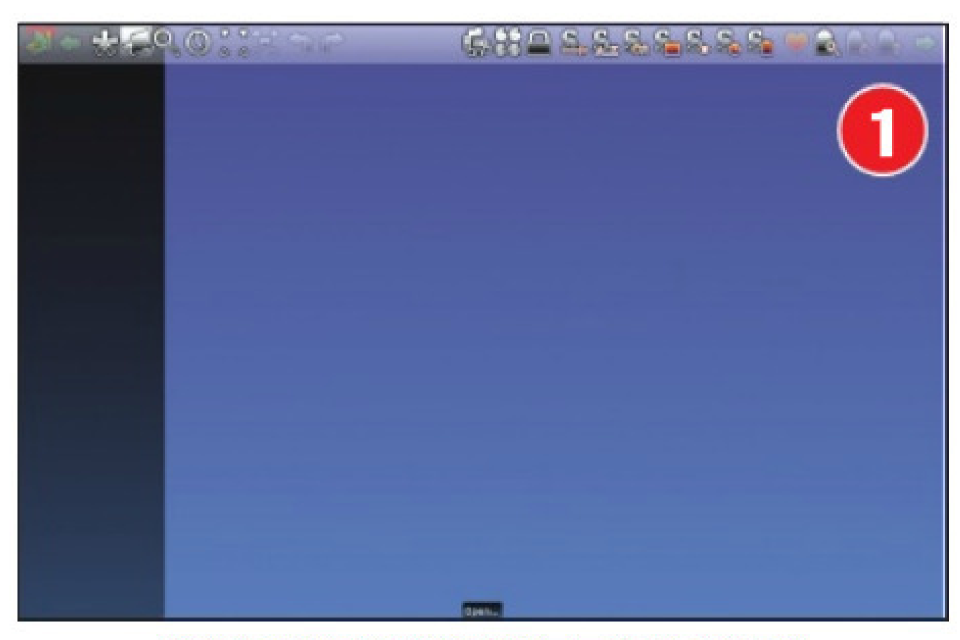
编者按：为什么总用那些大软件，只因为它们出自名门么？管理与浏览图片是一种应用需求，能满足这种需求的就是合格的好软件，而如果能提升使用效率，或改善操作体验，那就是十分出色的软件，这些软件在哪里？就在下面的文章中……

图片浏览与管理软件太多了，比如大名鼎鼎的Google Picasa、光影魔术手、iSee、QQ影像等，这些软件往往功能强大而全面，除了浏览图片外还附带有图片处理、上传网络分享等功能。不过也有一些特殊的另类图片浏览工具，例如以酷炫取胜的Viewer2，小巧的Imagine等，它们与知名软件相比更为有趣实用，特别当对大量的数码照片进行管理时，需要一些辅助工具的帮助。

一、支持TAG，最酷炫的图片浏览器Viewer2

用惯了各种功能强大的图片浏览器，尝尝以酷炫为主打特色的Viewer2是个不错的主意，Viewer2是一款非常酷的图片查看器，可以给我们带来特殊的图片浏览体验，而且还有支持Tag和多种排序方式的特色功能。

执行Viewer2后，软件自动以全屏方式显示，将鼠标移动到屏幕的最左侧，点击“Open file list”按钮，可展开文件打开侧边栏。将鼠标移动到屏幕顶部，可显示功能操作按钮栏（图1）。点击“Open”，可浏览打开某个图片文件夹目录，能方便地用键盘和鼠标，以全屏幻灯片的方式浏览文件夹中的图片（图2）。点击右键可显示当前文件夹中的所有图片缩略图，左右移动可轻松地切换预览（图3）。



将鼠标移动到屏幕顶部显示操作按钮栏



幻灯片方式查看图片



右键显示图片缩略图

普通的图片浏览功能还不够特别，Viewer2的特色在于支持Tag标签。在屏幕上方的浮动功能按钮栏上，点击红心按钮，可将当前图片添加到收藏夹中。点击第二个“Tag image”，则可为图片设置一个标签，不过软件只支持英文标签（图4）。为图片设置标签后，管理起来非常方便。将鼠标移动到屏幕右侧，可显示出浏览记录和TAG标签栏，方便地查看相应图片。

在浏览图片时，双击顶部的浮动工具栏，可切换工具栏为高级功能模式。高级功能模式提供了大量的图片管理功能，例如可以按时间、标签、文件夹、收藏标识等多种方式排序图片，还可直接拖拽图片分堆（图5）。分类排列管理时的操作与众不同，效果非常酷！



软件只支持英文标签



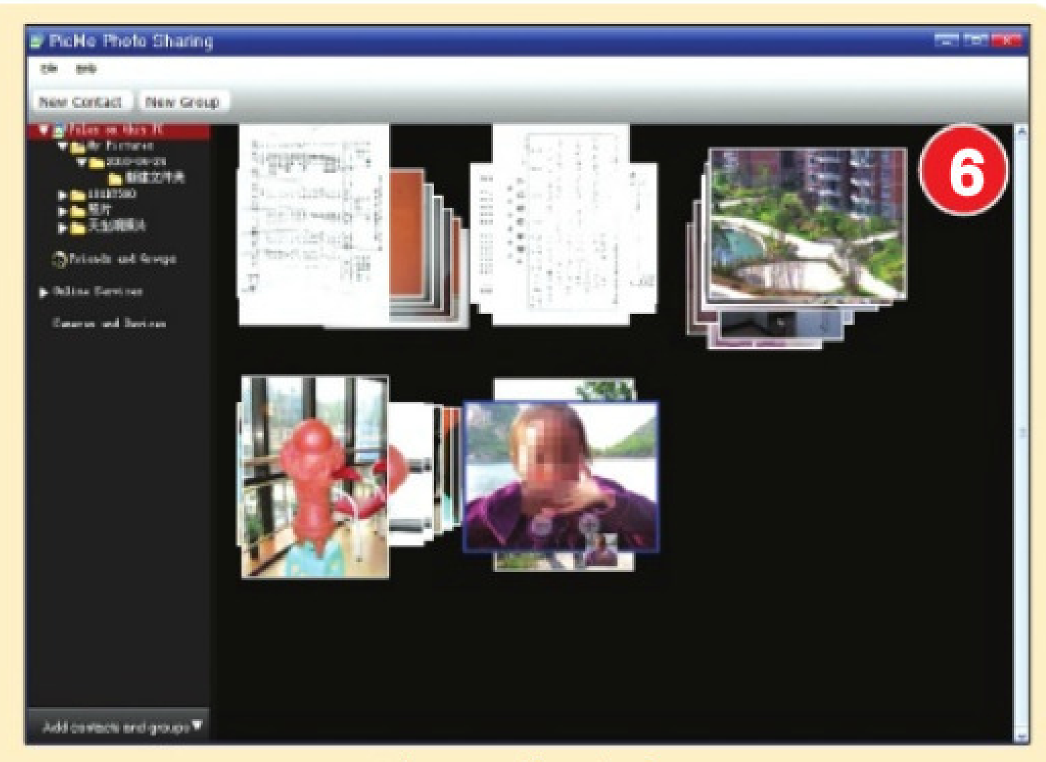
可直接拖拽图片分堆

华丽3D效果的图片浏览软件PicMe

Picme Photo Sharing是一个比Viewer2更酷炫，具有华丽3D效果的图片浏览软件。导入所有照片后，照片会自动按所属文件夹的不同分组（图6），然后你就可以开始享受其“华丽丽”的视觉效果以及流畅的操作了。除此之外，PicMe还支持照片分享，可使用PicMe直接上传照片到Facebook、Flickr和Google Picasa。不过免费用户，最多只能上传200张。

另一个类似的图片浏览与管理软件是Pictomio（图7），它提供了类似于PicMe的华丽3D图片浏览效果，其效果也非常华丽，并且提供了媒体库、评分、Exif信息编辑及众多其他实用的功能，还内置了漂亮的Flash相册制作工具SlideShow。

除了酷炫的图片浏览与管理软件外，还有一些以小巧取胜的小众软件，例如Viu2就是一个小巧简约的图片浏览器。Viu2是单文件绿色软件，浏览速度极快，采用文件夹缩略图处理方式，支持快捷键操作、批量文件重命名、批量无损JPEG旋转和缩放，还能方便快捷地制作壁纸。此外，IrfanView、Imagine等也是小巧强大的图片浏览与管理软件。



分组显示效果很出色



Pictomio的3D图片效果

二、数码照片指纹库，Exif信息的应用

大容量存储卡已普及，装有8GB、16GB、32GB储存卡的数码相机到处可见。容量大了拍照很方便，但是拍完照片整理起来就麻烦了，Exif信息作为照片的指纹数据库，可以帮助摄友们快速的管理大量照片，这里我们就利用Exif信息，完成许多神奇的功能（想知道如何分类大量的照片，修改删除照片的Exif信息，根据Exif信息重命名照片吗？）。

小提示： Exif（Exchangeable image file format）是可交换图像文件的缩写，专门为数码相机的照片而设定，可记录数字照片的属性信息和拍摄数据，它可附加于JPEG、TIFF、RIFF等文件中，为其增加有关数码相机拍摄信息的内容和索引图或图像处理软件的各种信息。

1.归档海量照片，按Exif日期信息分拣照片

一张卡内存着上千张照片，全部混在一起，也不知哪些照片是哪次照的，怎么办？既然Exif信息中保存着照片的各类数据，那么我们同样可通过照片的Exif信息，将照片按日期文件夹重新整理。

Adebis Photo Sorter 1.0是一款照片分拣整理软件，专门用来根据照片文件中的Exif里的日期信息归类照片，并将照片分拣到指定的年月日命名的文件夹中。Adebis Photo Sorter非常小巧且功能实用，体积仅几百kB，完全可保存到U盘或存储卡中，方便地管理分拣照片。

软件的使用很简单，指定照片源路径和分类后保存的路径，再选择子目录命名格式，一般使用“YYYY_MM_DD”即“年_月_日”目录命名方式，点击“开始”即可自动分拣照片了（图8）。照片分拣完成后，会在指定目录下生成相应的分类文件夹（图9）。

此外，Adebis Photo Sorter提供了细致的选项。在“选项”中勾选“分组”，可按日、周、月等分组归类，可以对拍摄时间相近的照片按时间段进行保存，避免生成的目录过多造成浏览麻烦。如果照片的Exif信息丢失，还可选择按生成日期排序归类，无Exif信息的照片会被放入Other Image目录下按日期生成相应的子文件夹。软件还提供了过滤器功能，可按日期和文件类型过滤要分拣的照片，并可按指定的方式进行重命名和保存。

除Adebis Photo Sorter外，还有一个更小巧的同类软件PhotoTool（图10）。软件操作更简单，可设置移动或复制原始照片，并可对已有文件选择覆盖或重命名。



点击“开始”自动分拣照片

照片分拣效果



PhotoTool适合喜欢简洁风格的人

2.查指纹，为照片正名

数码相机拍摄照片的文件名往往让人难以辨识，丰富的Exif信息当然可以为我们所用，借以重命名照片文件，方便我们管理。Namexif可根据Exif信息中的拍摄日期，自动批量重命名数码相机图片，可很方便地将数码照片重命名为“年月日+时间”的格式。运行软件后，点击“Add Filles”按钮，选择添加要重命名的照片（图11）。

注：软件有个小缺陷，添加的中文目录名会显示为乱码，但是并不影响使用。

然后选择文件名日期格式，并可设置在末尾添加原始文件名或文件名描述，不可输入中文描述，因为也会显示为乱码（图12）。点击下一步即可开始自动重命名照片文件了，如果图片或照片不包含Exif信息，Namexif将会忽略它们，不会进行重命名。具有相同Exif信息的照片，将会通过在文件名末尾添加“-”号来进行区别。

使用Namexif重命名后的文件名一目了然，更加方便照片管理。例如这里重命名后的照片文件名，不仅显示有拍摄的详细时间，还有添加的拍摄地点描述（图13）。



中文目录名显示为乱码



文件名中添加中文描述

重命名文件效果

另外一个软件RenameXif，与Namexif仅有两个字母之差，功能也相似，不过是中文版本使用更方便一些，而且多了两个选项（图14）。除了可直观地添加中文前缀名外，还可选择照片无Exif信息时是否忽略，或是按文件日期重命名，在保存文件时可选择移动到其他目录中。此外，RenameXif还能方便地查看到Exif信息。

如果常用的照片浏览器是IrfanView，同样可根据Exif信息批量重命名照片文件。在批量转换工具中选择批量重命名，在“名称表达式”中点击“选项”，再点击“帮助”，可以看到Exif信息重命名格式参数（图15），能发现数据更加丰富，例如要根据Exif信息中的日期重命名，可输入将名称表达式设置为“$E306”（图16），即可按Exif日期信息批量重命名所选择的照片。



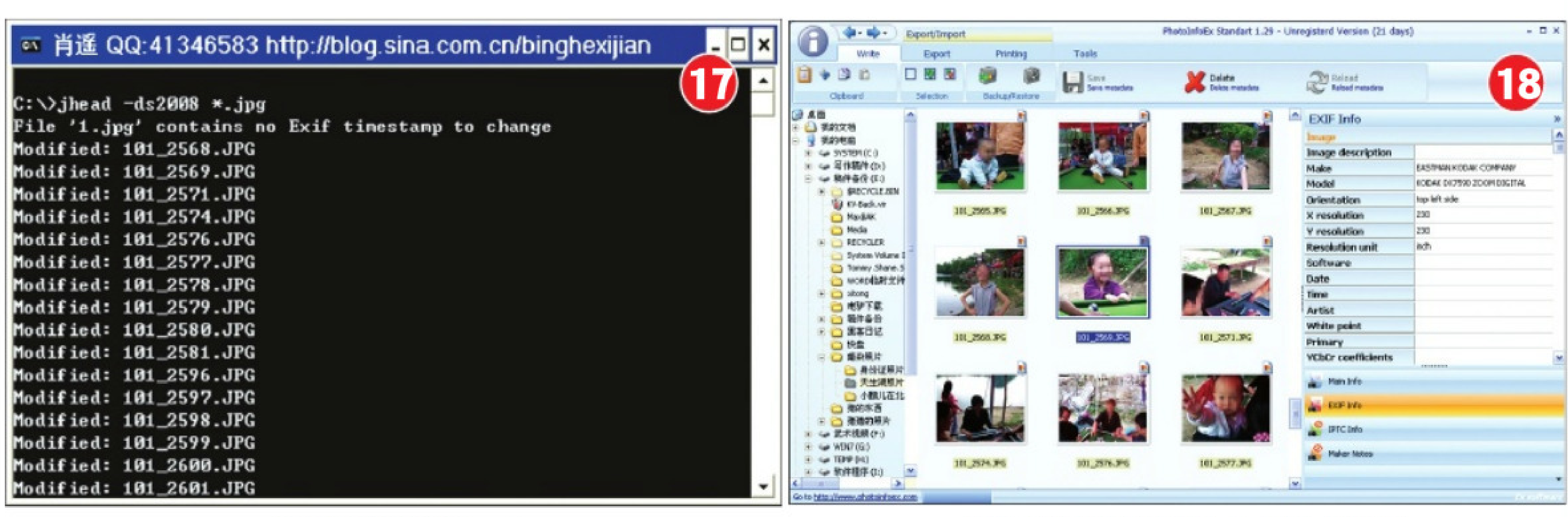
RenameXif更易用一些　　Exif重命名参数说明　　名称表达式设置“$E306”以按日期重命名

3.给照片改“指纹”，编辑删除Exif信息

有时无意将相机时间设置错误，拍摄出来照片所带的Exif信息同样也会错误，虽说这不是什么大事，但总给照片的管理带来一些不便。又或者想给照片添加上标签或描述，以方便管理，这些都需要修改Exif信息。Photoshop、Turbophoto之类的大块头软件可以修改Exif信息，但使用不便，而且不能批量处理。

小巧的Exif信息批量修改工具非常多，例如Jhead就是一个绿色软件，且大小仅有100kB，可修改删除和导出Exif信息，但需要在命令行下操作有些不便（图17），只适合高手使用。更容易操作的是PhotoInfoEx 1.29，这是一个图形界面的软件，相比之下体积略大了些，而且需要安装，不过功能却是异常强大。

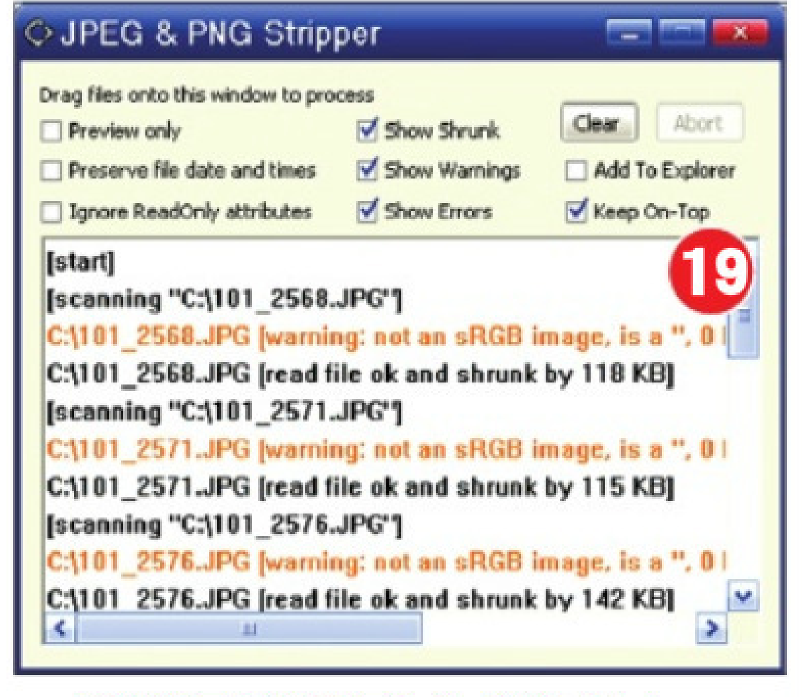
PhotoInfoEx左侧是导航栏，浏览选择要编辑删除Exif信息的照片文件夹，在中间窗口中选择单张或多张图片文件，点击右侧边栏中的Exif Info即可查看到照片的Exif信息（图18）。如果要修改Exif信息，选择多张照片后，可在右侧边栏中直接输入修改的信息，点击工具栏上的Save按钮，即可保存修改后的Exif信息。



命令行下使用的Jhead　　点击右侧边栏中的Exif Info查看Exif信息

> **小提示：**
> PhotoInfoEx提供了强大的导入和导出功能，允许输出Exif信息数据导出为一个模板文件或XLS（Microsoft Excel）、RTF格式的文件。软件还提供了对IPTC信息的修改和管理。

Exif信息可为照片管理带来方便，但同时也会暴露一些隐私数据，比如相机使用的类型、外出的时间等。有些用户可能不想让别人从照片获得太多的信息，因此可以删除照片的Exif信息。Photoinfoex能删除它们，选择照片后点击工具栏上的Delete按钮，即可删除照片Exif信息。此外，还有一个更小巧的工具JPEG & PNG Stripper（图19），执行软件后直接将照片直接拖入软件文件列表框中，就可自动完成清除操作。



更简单易用的JPEG & PNG Stripper



魔法之门
详解Win7电源管理

■广东 GZ

关键字：Win7 电源管理

编者按：你也许安装了Win7，但你不一定能用好Win7，有许多高级功能是你不曾想到的。所以从这期开始，小编为大家安排一系列文章，让你从Win7开始真正成为系统高手。

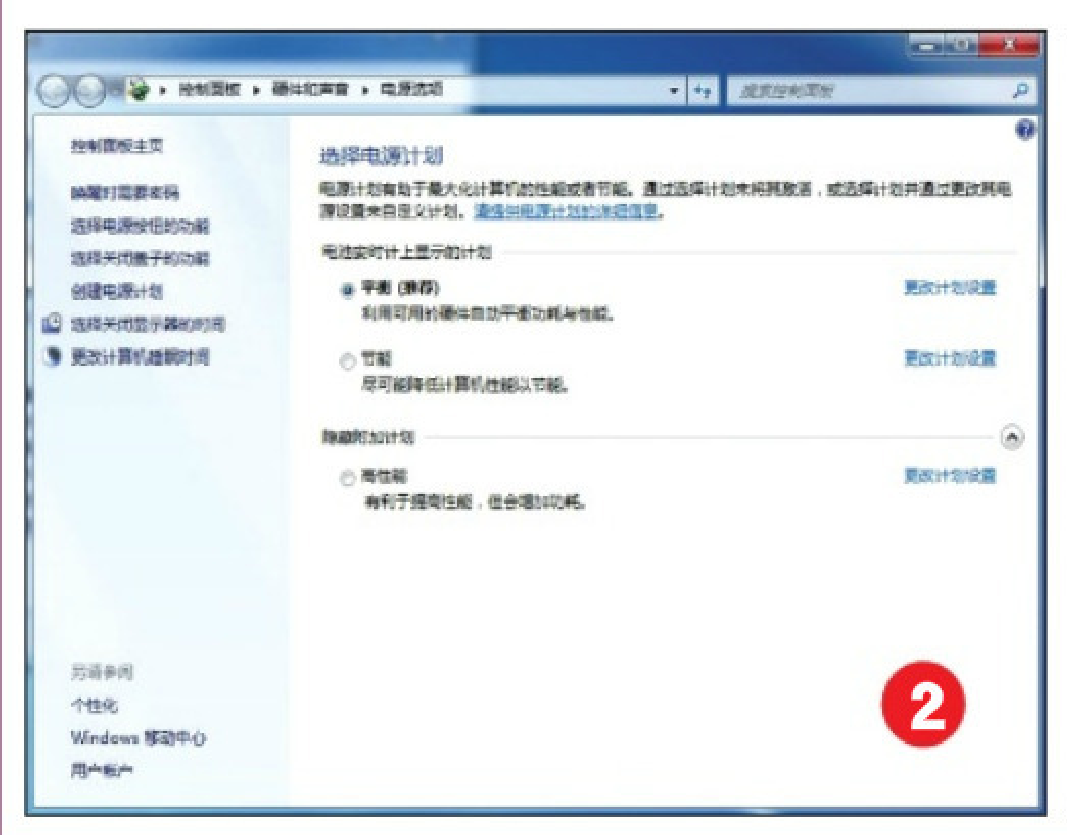
相比之前微软的操作系统，Windows 7的电源管理功能更加强大，用户可根据实际需要设置电源使用模式，不仅能让移动计算机用户在使用电池续航的情况下，尽可能地发挥硬件性能，而且还能更快捷地恢复用户的工作。

一、电源使用方案

从微软的“Windows 7 Power Management”白皮书来看，Win7的电源管理在9个方面作出了重要改进，多数属于后台不可见的技术改进，例如“通过触发来启动服务”“计时器的整合”等，而类似于“增强的处理器电源管理”“网络设备功耗改进”等，在Win7新电源管理方案中都是可自定义调整的。对于笔记本用户而言，Win7的电源管理相当直观，主界面的状态栏图标中能显示用户当前默认的电源计划（图1），点击“更多电源选项”可进入控制面板中的详细设置界面。



电源计划选择面板里，除去“平衡”和“节能”两个首选计划，还可打开隐藏附加的“高性能”电源计划，也就是说用户默认有3个预设的电源计划可选择（图2）。点击任一个电源计划右面的“更改计划设置”按钮，就可以简单地修改某些电源选项，分别是“关闭显示器”“使计算机进入睡眠状态”及“灰阶显示器”和“计划调整亮度”（需要硬件驱动支持），3种电源计划的预设值不同（图3）。简单从字面意思上就能理解这3种计划的区别，省电低性能、耗电高性能以及维持性能电能平衡状态，它们的区别当然并不只是显示器关闭时间和进入睡眠时间的不同，如果点击“更改高级电源



更改计划的设置: 已平衡

选择希望计算机使用的睡眠设置和显示设置。

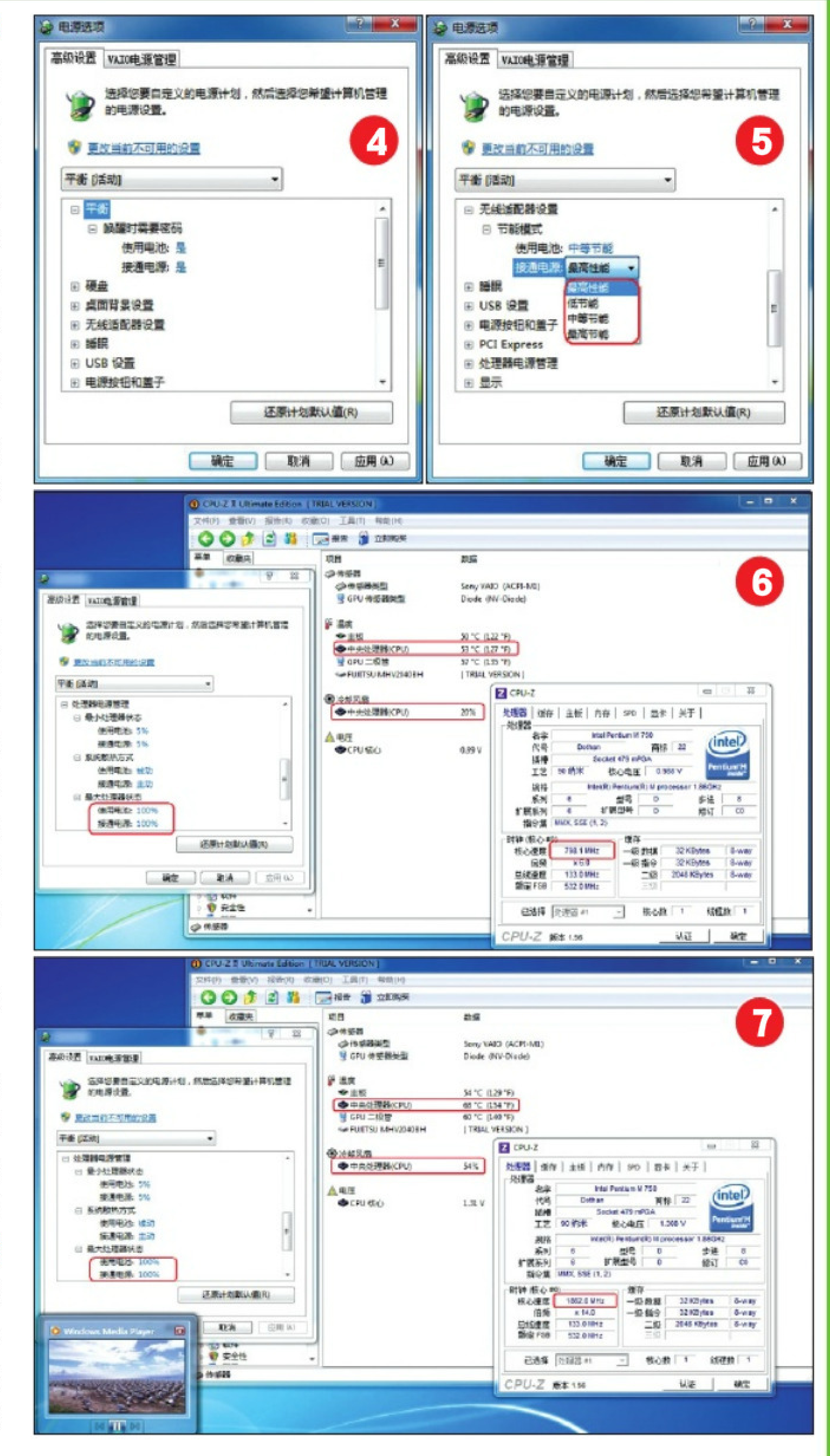
	用电池	接通电源
灰阶显示器：	2 分钟	5 分钟
关闭显示器:	5 分钟	10 分钟
使计算机进入睡眠状态:	15 分钟	30 分钟
计划调整亮度：		

3

设置”就会打开完全的Windows 7电源选项（图4）。在这些功能列表中，用户可分别对电池使用模式、硬盘耗电模式、无线适配器设置、睡眠时间、电源按钮和笔记本合盖后的状态等进行非常详细地调整，例如对于无线适配器就有“最高性能”“低节能”“中等节能”和“最高节能”4种选择（图5）。在微软电源管理白皮书中，一项重要改进就是“网络设备功耗改进”，之前操作系统Vista因为不能事先检测无线网卡是否支持低功耗模式，会导致无线网络连接突然中断，而Win7会避免这种情况发生，在进入低功耗模式前，首先会检测无线AP是否支持该模式，以便在保证正常工作前提下有效节省电能。

这些细微的电源选项调整到底能起到多大作用，我们来做一个实际调整的例子给出感性认识。在Win7电源管理中，能够轻松地调节CPU的实际工作频率，调整的幅度、范围以及便利程度都远超以往。在一台较为老旧Pentium M 750处理器的笔记本上，采用Win7的“平衡”电源计划，在高级设置中依次展开“处理器电源管理”→“最大处理器状态”，此时默认设置值是100%，使用CPU-Z察看，可得知待机时CPU的实际工作频率是798.1Mhz，使用Everest察看，可得知当前的CPU温度是53℃，风扇以20%的速率运行（图6）。

使用Windows Media Player播放自带的720P高清视频，在工作10分钟后使用CPU-Z察看，可得知CPU的实际工作频率是全速的1.86Ghz，使用Everest察看得知当前的CPU温度是68℃，CPU风扇以54%的速率运行（图7）。现在调整电源计划的“最大处理器状态”的值为90%，待冷却后再次使用Windows Media Player播放自带的720P高清视频，工作10分钟后使用CPU-Z察看可得知CPU的实际工作频率是1.596Ghz，使用Everest察看可得知当前的CPU温度却只有63℃，CPU风扇以44%的速率运行（图8）。也就是说，仅调低10%的CPU工作频率，温度就可以相差5℃，同时CPU风扇的转速也会相差10%——这意味着两者工作时的噪声也大不一样，当然这样设定更大的意义是在于功耗本身，从Everest可知此CPU的功耗在3.3W～28.1W，具体功耗取决于实际工作时的频率，也就是这两种电源设定CPU功耗差异接近3W（图9）。如果调整更多的选项，那么整机运行时的功耗差异更大，因此Win7的电源计划是非常细致而又实际有效的。





虽然用户在调整电源计划过程中出现失误时，可通过“还原计划默认值”项进行恢复，但十几大项、数十小项的调整不仅费时费力，而且用户所需的实际工作模式可能远远不止三种，对于这种气情况，我们可点击控制面板中的“创建电源计划”，通过两步向导就能很轻松地创建自定义电源计划，然后再对其进行完全自定义调整，例如关闭所有低功耗设备的最省电源方案等，这样一来，就能迅速根据工作模式来切换适合的电源计划（图10）。



二、睡眠和休眠

微软从WinXP系统开始提供了“待机（stand-by）”和“休眠（hibernate）”两种重要的电源管理功能，而到了Win7中，默认的却是称为“混合睡眠（hiber-sleep）”的电源管理功能。Win7混合睡眠的缺陷就是进入睡眠状态比待机要慢，因此不太频繁移动笔记本的用户可能更愿意维持原有的合上屏幕则马上待机的模式。解决方法是：打开电源计划的高级设置面板，依次展开“睡眠”→“允许混合睡眠”，将其设置关闭，此时无论是用户主动合上笔记本，或是上面的“经过此时间后睡眠”，计算机都会迅速进入传统意义的待机。只有在“混合睡眠”开启的情况下，“经过此时间后睡眠”和用户主动合上笔记本才会进入混合睡眠状态（图11）。在关闭混合睡眠的前提下，在开始菜单会出现休眠的菜单项，用户还可通过“经过此时间后休眠”选项的设置，更加灵活地选择让计算机进入待机还是休眠模式（图12）。

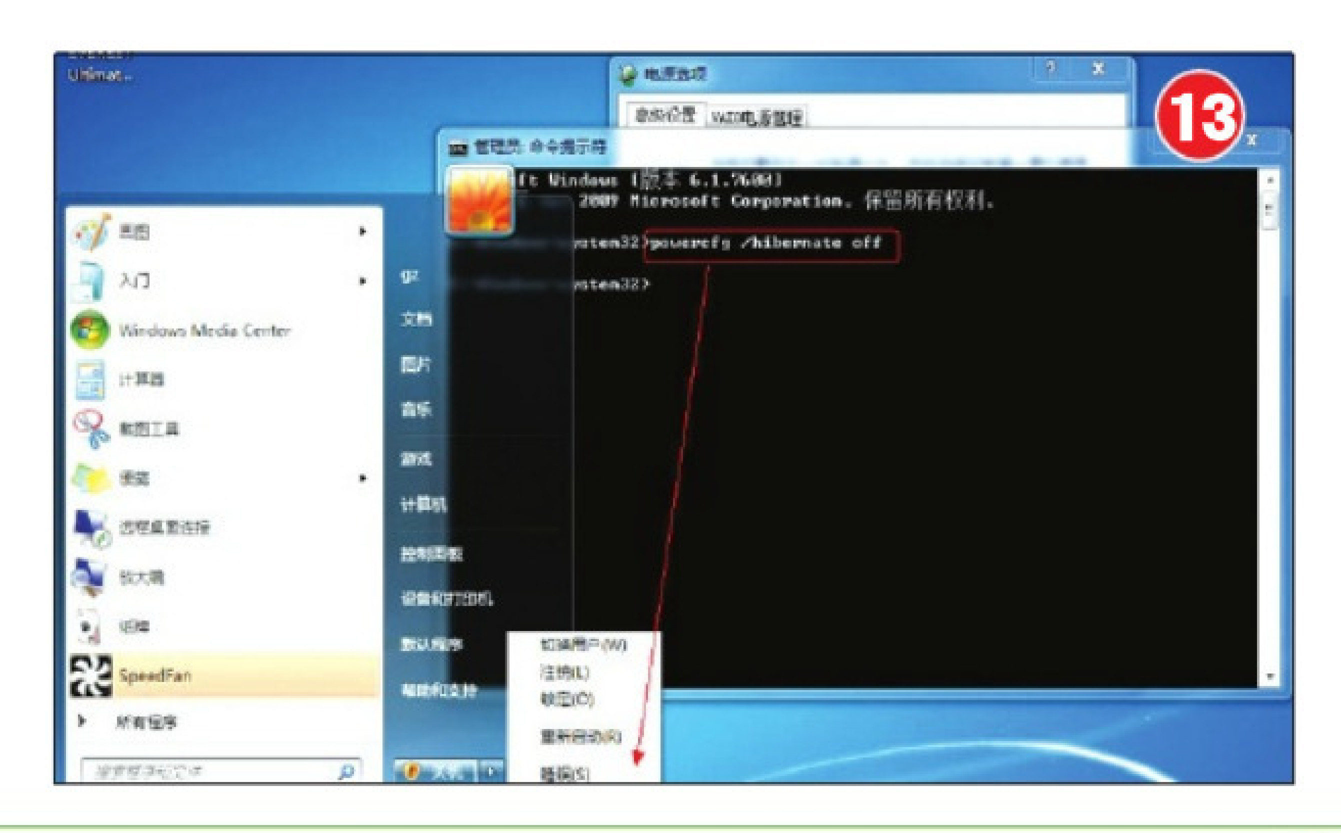


那么Win7这种混合睡眠和原有的休眠、待机有什么区别和联系呢？简单地说，待机功能实际上是切断其他所有硬件设备供电的同时，一直保留内存通电，用以保留用户待机前的工作状况数据，其他硬件则全部断电，所以耗电量很低。待机的优势是能飞速返回工作状态，只需按一下电源按钮或晃悠一下鼠标就可快速恢复用户的工作状态，但其缺陷是并不能真正停止供电，意外断电则会丢失一切数据，休眠则是将用户的工作数据写到硬盘系统分区的“Hiberfil.sys”文件中，然后所有硬件都会完全停止供电，因此休眠的计算机是没有任何功耗的，也不会因断电而影响已保留的工作数据，从休眠状态恢复时，用户可恢复到之前的工作环境和数据，虽然同样是读取硬盘数据，却比重新开机要快很多。Win7默认的混合睡眠则是混合了待机和休眠的一种电源模式，即进入混合睡眠模式时，Win7会以待机的模式保持内存通电，同时也将用户的工作环境数据写入硬盘，因此恢复时如果计算机没有断过电则会从内存中直接恢复，这时就如待机状态中一样恢复迅速，如果计算机中间有过断电，那么Win7还可从硬盘上恢复工作状态，因此也不用担忧工作数据丢失，这时也就如从休眠状态中一样恢复。



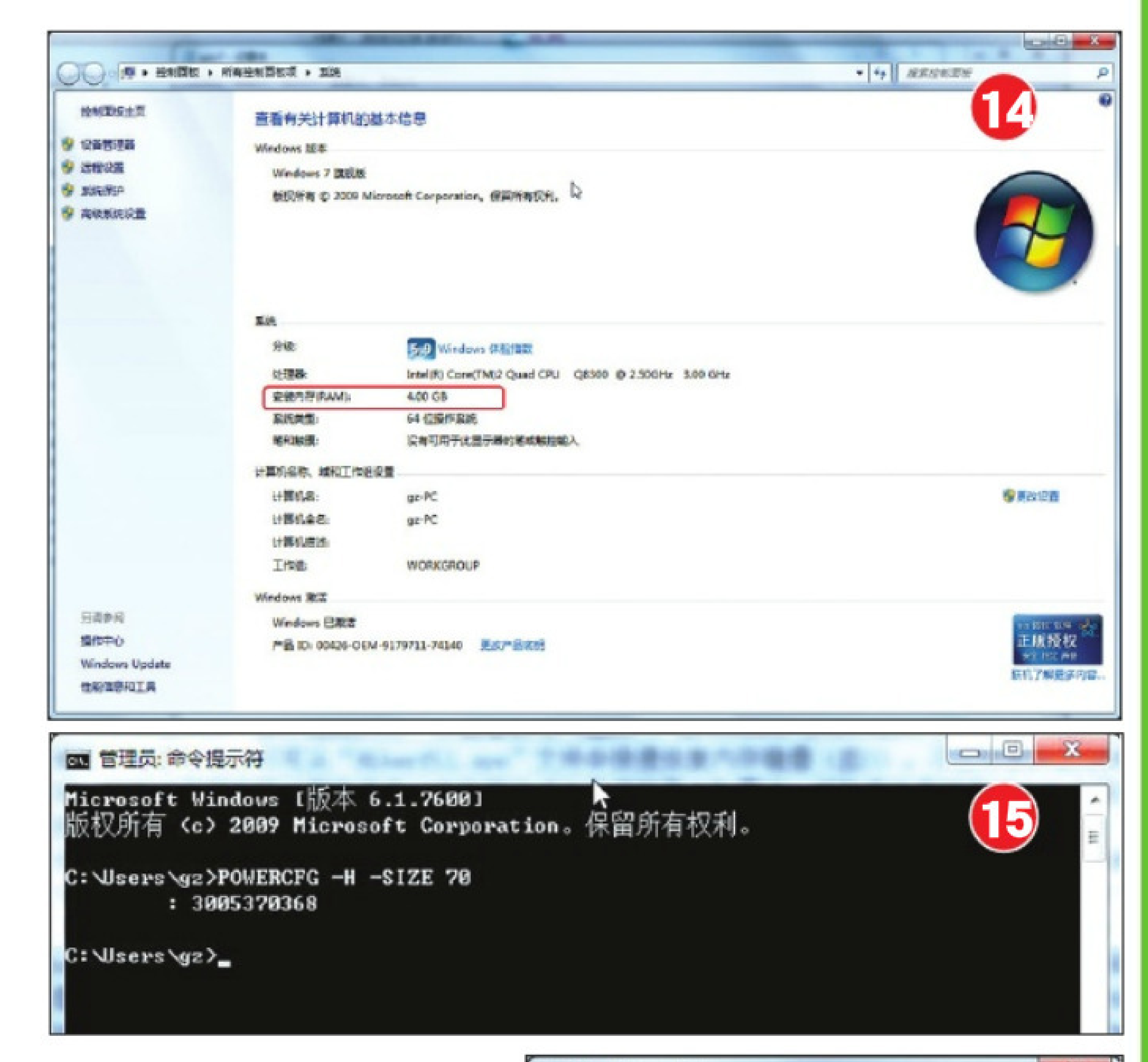
我们知道休眠功能的一个副作用是要占用系统分区的硬盘存储空间，而占用空间的具体大小则完全取决于计算机物理内存的空间，由于现在4GB内存基本成为主流配置，而Windows操作系统随着使用时间增长，系统分区也会日益紧张，这就意味着随着硬件的不断发展，休眠功能对计算机系统分区的硬盘空间造成越来越大的压力。不过Win7中并没有直接关闭休眠功能来释放休眠“Hiberfil.sys”文件所占用空间的设置界面，要实现这一功能必须使用命令行：

点击展开开始菜单→所有程序→附件，右键点击选择“以管理员身份运行”命令提示符，在命令提示符界面中输入执行“powercfg /hibernate off”，即可禁用Win7的休眠模式并释放出系统分区的休眠占用空间（图13）。完全关闭休眠功能是最简单的释放系统分区

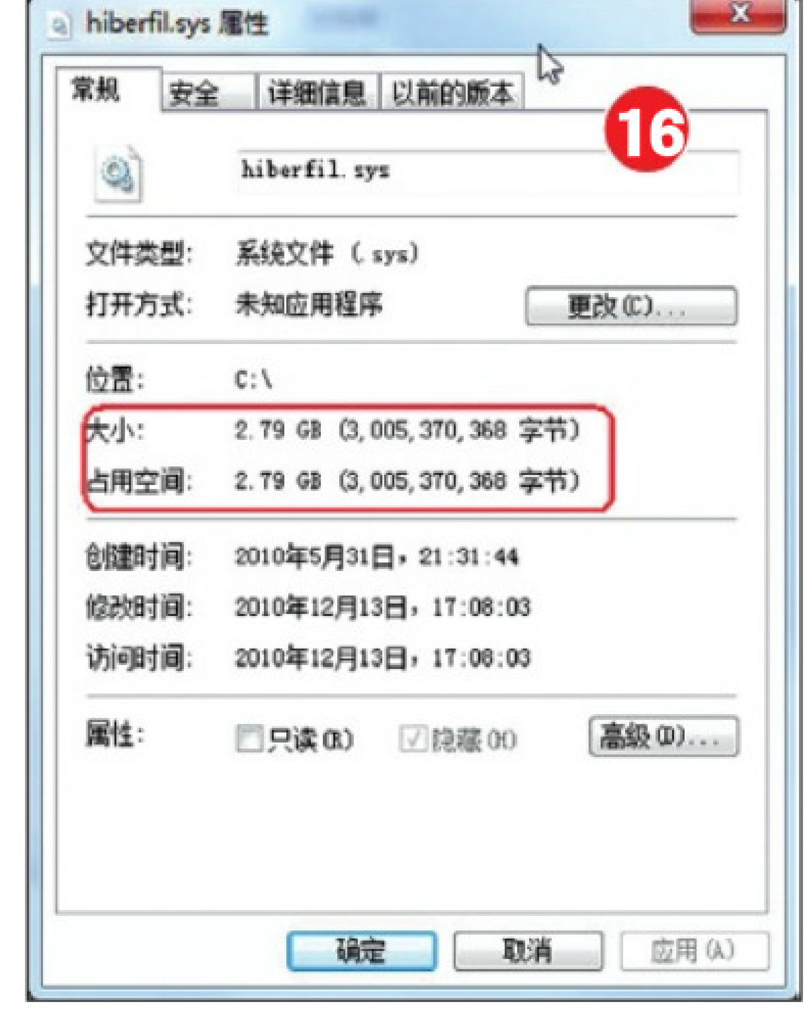


空间的方法，但是这样简单的操作却不是最佳的选择，因为移动办公的情况下休眠确实比待机更加实用。

能不能将“Hiberfil.sys”文件从系统分区根目录转移至其它硬盘分区位置呢？答案是否定的。这是由于Windows系统要想在硬盘非系统分区的其他位置读取启动文件，就必须首先加载文件系统驱动程序，但是已经转入休眠状态的Windows操作系统，其文件系统驱动程序恰好放置在“Hiberfil.sys”文件中。因此如不加载文件系统驱动，Windows系统就无法读取“Hiberfil.sys”文件，但是不读取“Hiberfil.sys”文件，Windows系统就无法加载文件系统驱动。如果将“Hiberfil.sys”文件放置在硬盘非系统分区，那么就会陷入以上的逻辑死循环中。事实上Windows系统在读取“Hiberfil.sys”文件之前会加载一个小型的文件系统驱动程序，这个小型的驱动程序只能让Windows系统访问系统分区根目录中包括“Hiberfil.sys”在内的若干系统文件，这就是“Hiberfil.sys”文件无法从系统分区根目录转移至其他位置的根本原因。



在早期版本的Windows中“Hiberfil.sys”文件的大小等同于物理内存大小，也就是说4GB内存的计算机中，“Hiberfil.sys”文件的大小也是4GB，但在Win7中“Hiberfil.sys”文件的大小并非按如此关系对应。它可在物理内存大小的50%～100%间自行调整，也就是说用户完全可以在保留休眠功能的同时，释放一部分系统分区空间，这个百分比可通过“POWERCFG”命令配合“-H -SIZE <Percentage>”参数进行设置，调整操作同样要借助命令行工具。例如在物理内存容量4GB的Win7计算机中（图14），以管理员权限执行命令“POWERCFG -H -SIZE 70”，即可将这台计算机的“Hiberfil.SYS”文件减小为4GB的70%（即2.8GB，图15）。我们不妨看一下执行完命令后的“Hiberfil.SYS”文件，它确实被减到了我们想要的文件体积（图16）。实际上Win7默认会使用物理内存容量的75%为“Hiberfil.sys”默认的文件大小，这是Windows开发团队在评估了大多数计算机的物理内存容量与内存空间占用后设置的平衡值，百分比设置得太大容易造成系统分区空间浪费，百分比设置得太小也可能因为Hiberfil.sys空间不足引起休眠失败。如果在Win7中执行休眠时遇到如下故障代码的蓝屏，即表明当前Hiberfil.sys设置得太小了：



STOP：0x000000A0 INTERNAL_POWER_ERROR

参数 1

参数 2

参数 3

这里“参数 1”始终为 0x0000000B，“参数 2”是“Hiberfil.sys”文件大小的字节数，参数3则是无法被压缩并写入“Hiberfil.sys”文件的剩余的内存数据字节数。此时用户就只有放弃失败的休眠，以正常模式重新启动Win7，然后再重新设置“Hiberfil.sys”文件的大小。

Win7休眠功能之所以出现这种改变，主要是为节省系统分区的硬盘空间考虑，不过提高“Hiberfil.sys”文件的实际利用率也有另一原因，随着计算机物理内存容量越来越大，多数计算机都有相当一部分物理内存处于空闲状态，并非每次休眠都有完全等同于物理内存容量的内存数据需要保存为“Hiberfil.sys”。即使在早期版本的Windows操作系统中，即“Hiberfil.sys”文件的大小始终等同于物理内存大小时，Windows休眠时也并没有从头到脚地更新“Hiberfil.sys”中的所有内容，换言之早期版本的Windows操作系统的“Hiberfil.sys”文件没有充分利用浪费的硬盘空间，用户完全可以在Win7中可以根据自己计算机的实际情况，即通过“POWERCFG -H -SIZE <Percentage>”设置合适的“Hiberfil.sys”大小。如果计算机内存容量不大或系统分区容量很大，并不在乎几GB的空间开销，也大可以将“Hiberfil.sys”设置为物理内存容量的100%，这样可以省去等待Win7压缩内存数据的时间。P



笔者一直认为GIS（Graphic Information System，地理信息系统）在这几年的全面普及，充分让公众见证了科学如何从实验室走向平面大众。GPS是大家熟悉的一种技术，但就在不久以前，这类信息还只是当前位置的几组相关性的数字，它们只有在科学家和研究人员的头脑中才是实质存在的。而以Google Map/Earth为首的实拍地图，最终让大家仿佛能用手指“触摸”到原本高端的GPS信息，而此次Google Earth 6推出的街景视图，更进一步让这种实际感深入到用户的心中。任何技术或设计的普及，只有让用户觉得可触摸，无限符合与贴近生活中原本的操作，才会获得源源不断的生命力。

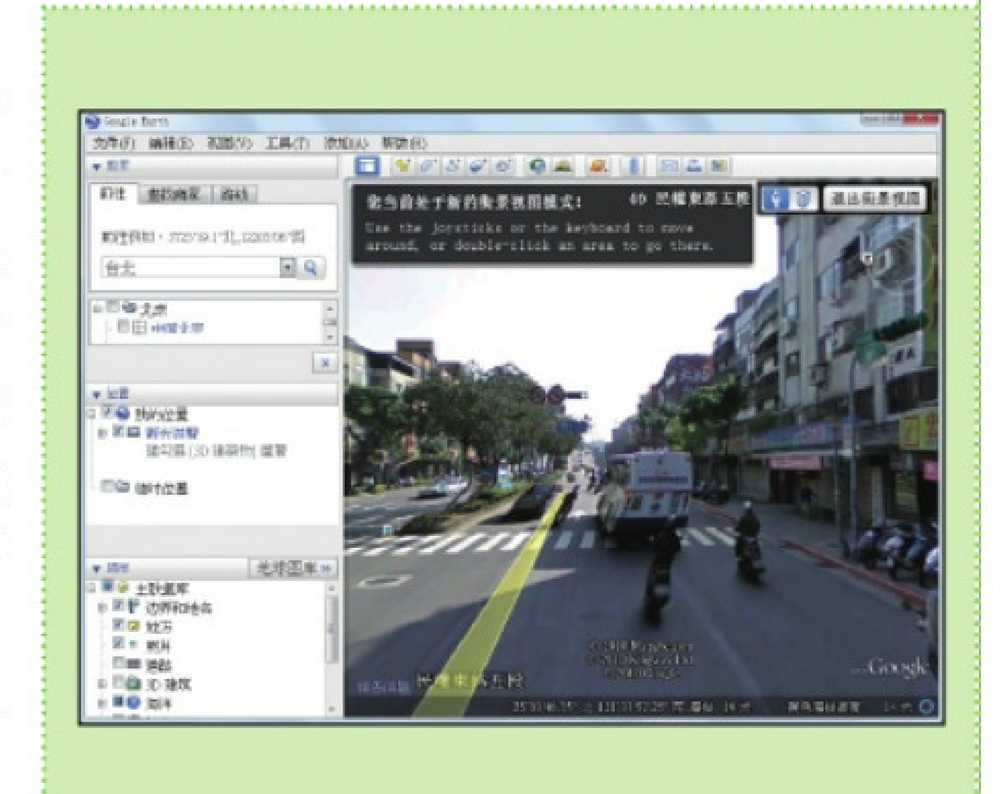
■北京 淮扬客

在家看街景——Google Earth 6 beta

□**大小：**555kB（安装引导程序） □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://earth.google.com/

尽管Google Map已经是非常受欢迎的在线地图软件，但是Google Earth却有着更多讨好地图爱好者的设计，各种各样的图层设计让这个软件有了极强的扩展性。而最新的6.0版本则正式将Google近年来备受关注的“街景”加入，在街景视图下，你可以360度的视角查看四周及上空环境，这些全景图片都由Google的街景摄影车实景拍摄而得。具体使用时，你只要在离地面500公里以内的位置，点击软件右侧导航栏上的黄色小人，这时当前有街景信息的道路就会出现蓝色描边；将黄色小人拖动到这些道路上，再点击右上方的蓝色小人图案，就可进入当前位置的街景视图。不过较遗憾的是该街景视图目前只包括了部分国家的城市，中国除了台北外基本没有其它城市可看到，但是到全世界转转也相当不错。另外，6.0版本中还增加了3D树木图层（你看到的再也不是光秃秃的建筑了）以及改良版的历史地图图层（可非常简单地查看过去某个时间的历史图片）。



MSN联系人迅速导出——LiveContactsView 1.10

□**大小：**93kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://down.tech.sina.com.cn/page/48507.html

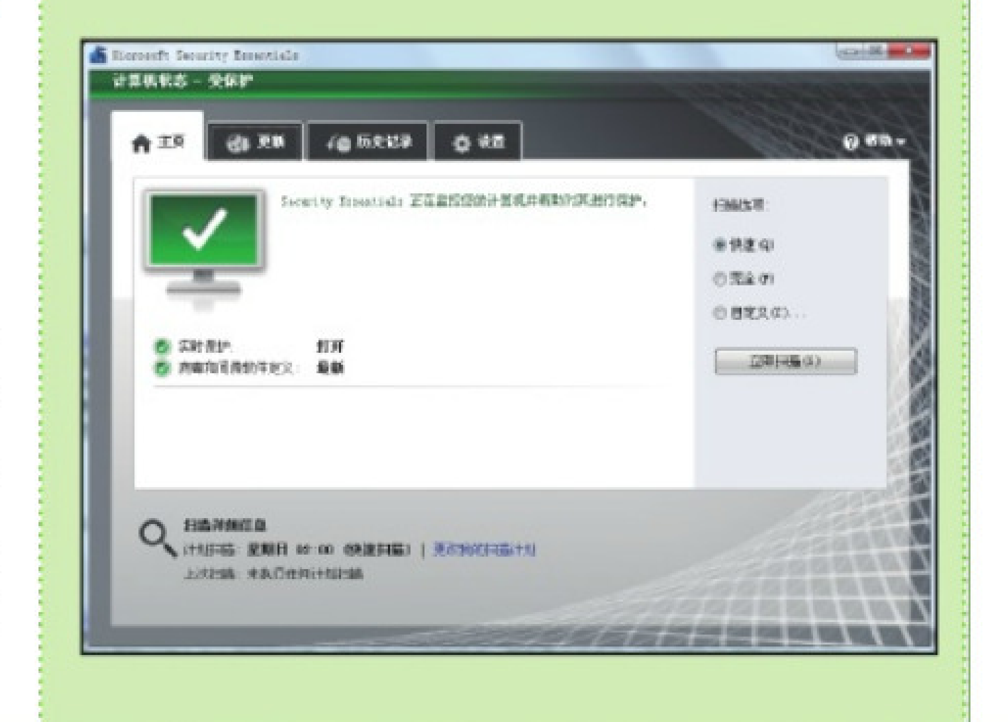
你有没有想到MSN上的联系人导入到Excel文件或是Outlook/Foxmail中？相信对于使用了多年MSN的用户来说，如果要手工来做，这可是个不小的工程。但如果使用本软件来帮忙，这就是小菜一碟！只要保持你的MSN为登录状态（可隐身），启动本软件，就能将当前MSN帐号中的联系人信息全部列出，其中包括Email地址、MSN显示名称、昵称、手机、电话等，当中的某些信息是否为空白，取决于你的联系人在Live Home中是否自行填写过。通过菜单“File→Save Selected Items”，你可将当前选定的联系人导出为TXT（可以Tab符号为分隔）、CVS、HTML或XML等文件，其中前两种文件很方便就能导入到其它软件中。

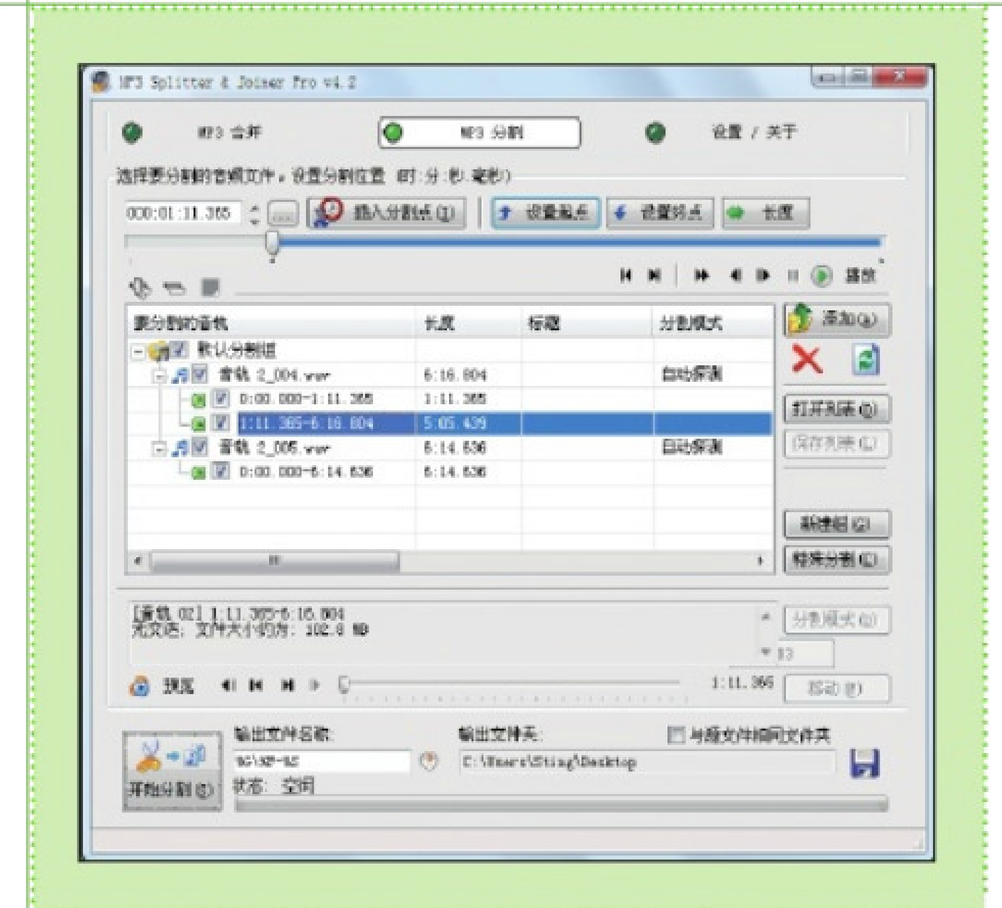
微软当家杀毒——Microsoft Security Essentials 2.0

□**大小：**7.71MB（Win7 32位版） □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://www.microsoft.com/security_essentials/Default_zh_cn.aspx

这个简称为“MSE”的杀毒套件，曾经在1.0版本发布时备受公众关注，事实证明，它并没有对杀毒市场造成很大的冲击（至少国内便是如此），而这次升级后的2.0正式版，更是悄然上线，几乎没有惊起一丝波澜。但是对于用户来讲，这至少是另一个很实用的选择。对于用户来说，MSE最大的特色是它运行起来相当低调，尽量于静默状态运行于后台，在不打扰电脑正常使用的情况下提供实时保护。微软官方并未针对此次升级提供详细的功能更新说明，只是表示该版本确实得到了更多改进。最后提示：本软件安装时会对操作系统进行正版验证。





音乐切割/合并器——MP3 Splitter & Joiner Pro 4.2

□大小：1.34MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.orsoon.com/Soft/4167.html

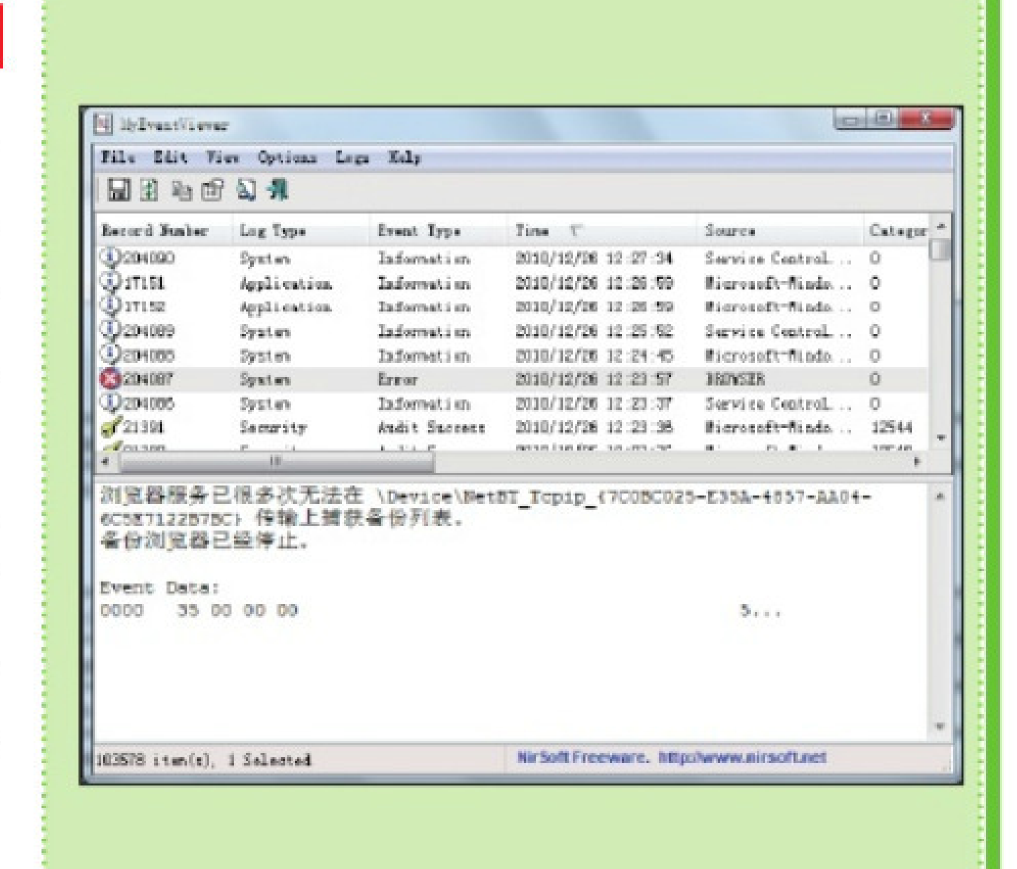
一款操作方便、功能完整的音乐切割与合并软件，对于那些喜欢录音但却无法爱上复杂的Adobe Audition的用户来说，这是一个相当好的选择。软件在切割方面支持MP3以及WAV格式，只要在音乐播放的过程中点下“插入分割点”按钮，软件就会自动在下方以树形方式预览出分割好的小文件，另外在播放音乐时还有非常体贴的向前/向后播放2秒钟的功能设计；在合并方面，软件支持的源格式包括MP3、WAV、WMA、ASF、OGG、AIF等，事实上已经大大超越了“MP3”这一软件名称的范畴，适当使用该功能，实际你还可实现单文件转换为MP3或WAV格式的功能。

Windows事件查看——MyEventViewer 1.41

□大小：45kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.nirsoft.net/utils/myeventviewer.zip

Windows自带有事件记录器，它会将系统运行时产生的各种重要信息、警告、错误全部记录下来，善加利用这一记录，不仅可让你了解更多系统信息，并且可能让你在关键时候解决问题。通常使用Windows自带的事件查看器就能看到各事件的具体描述，不过这里介绍的这款软件将使这一过程变得更简单。它可让你在一个界面上看到当前记录的所有事件的详细信息，同时你还可利用它对事件记录进行管理，例如查找事件、删除某类别的事件等等。另外它的记录可实时更新，当出现问题时，这一功能将更有助于你快速掌握问题的来源。注意软件官方主页有简体中文语言包，版本虽然较老，但用起来差强人意。





变脸只在一瞬间——Abrosoft FantaMorph 5.0.1

□大小：6.97MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/37383.html

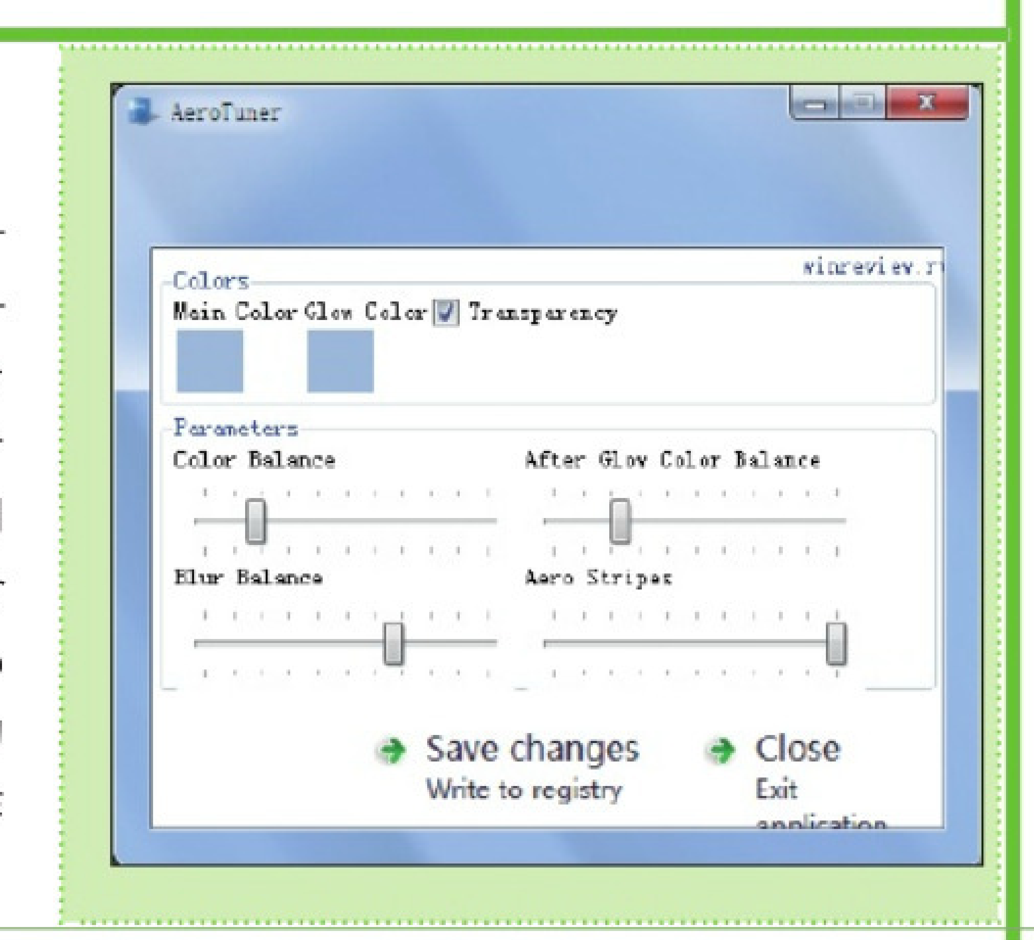
“变脸”效果相信大家已非常熟悉，相关的软件也不少，不过这款软件的特色是使用起来非常方便。它的主界面分为3个窗口，上方的两个窗口分别用于载入变脸过程的初始图片和最终图片，而下方的窗口则可直接显示变脸过程中具体某帧的效果，并且可进行动画预览。软件使用很简单，你只要在任意图片窗口中标上关键点，另一窗口就会出现对应的亮点，这时将该亮点挪到该窗口中对应的关键点位置即可（一般来说，最好是眼对应眼、嘴对应嘴，这样比较容易出效果）。最后成品可保留单帧的静态图片，也可保存为AVI、Flash、GIF等动画形式，或者将整个动画序列输出为多张静态图片。

Win7窗口细节调整——AeroTuner

□大小：364kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://download.pchome.net/186651.html

一款专为Windows 7设计的软件，它可用来调整窗口Aero特效的各个细节。虽然Windows 7自身也提供了Aero特效的调节功能，但却只限于颜色和透明度，而这款软件除了这些之外，还可针对以下4个细节进行调整：主色彩均衡（Color Banlance）、发亮颜色均衡（After Glow Color Banlance）、模糊程度（Blur Banlance）、窗口条纹的明显程度（Aero Stripes，这里可以完全取消条纹）。总之，对于那些求完美人的士，这的确是一款好软件，同时它使用起来也非常简单，唯一遗憾的是每一步操作都是即时生效，没有提供类似撤销或“恢复默认配色”的功能。





精神性质的创意都需要平实的工作来变成现实，这是一个谁都懂得的道理。这期推荐的前两个软件，即从不同侧面展示了这一过程的具体实现方法。“有道词典”的新创意融进了大量可能是枯燥的人工，而“美图化妆”则是面部识别技术“高精尖”化的成果。对于共享软件作者而言，它们都是值得借鉴的。

■北京 淮扬客

解词也疯狂——有道词典

□版本：4.0 Beta □大小：4.23MB □授权：免费软件 □作者：网易公司 □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://cidian.youdao.com/4.0/ □下载注册：http://cidian.youdao.com/4.0/

说明：近年来，有道词典在似乎已无太多新意的电子词典方面做出了不少创见性的设计，而最近放出的4.0版本又新增了一个非常有创意的功能，那就是“影音词典”。平时我们在电子词典中只会看到词典释义、网络释义以及各种例句翻译，而在有道的最新版中，你会发现解释中多出了一些视频播放的嵌入窗口，点击后就能看到在经典的影视作品中包含有本词条的部分剪辑！其次还可能听到整句朗读的音频例句，它们均来自于英语广播原音，很是地道。据介绍，本次加入的影音词汇解释，包括了60万词汇、覆盖200多个学科领域。

点评：将传统的词典与最火热的网络视频结合在一起，其中的工作量是惊人的，可以说这一功能的实现是创意与人力的结晶，推荐大家一试。



女性必备——美图化妆

□版本：1.0.1公测版 □大小：5.47MB □授权：免费软件 □作者：美图网 □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://hzx.meitu.com/ □下载注册：http://hzx.meitu.com



说明：强烈推荐女性拥有、男性参考的一款妆容软件！这款软件提供了3个非常有亮点的内容：1.智能的面部识别能力，当你将一张包含个人头像的照片输入到软件中，它会智能识别面部轮廓以及眉、眼、嘴等面部器官，同时还在此过程中，还可对面部进行不同程度的“磨皮”操作；2.强大的上妆功能，其涉及的上妆项目包含美瞳、粉底、眼部、眉毛、腮红、腮红、唇部等6类，每类下都有非常细致的相关设定，相信用过的人都会叹息上妆的有趣或是繁琐；3.效果惊艳的“面部整形”功能，在前面提到的面部识别能力的支持下，这款软件可轻松调整面部主要器官的宽、高甚至包括鼻子的高度！

点评：很用心在做的一款软件，并且技术老道，使用后你一定会像笔者一样惊叹……

重复打包不愁人——WinRAR打包任务助手

□版本：2.04 □大小：415kB □授权：免费软件 □作者：RarQuicker@gmail.com □平台：WinXP/Vista/7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://quickrar.appspot.com/ □下载注册：http://www.newhua.com/soft/109657.htm

说明：如果你经常对某些固定的文件/文件夹进行重复的打包，例如常规备份或是固定上传，你可能会希望有一个批处理文件，每次让它帮你完成这个任务。而如何生成一个这样的批处理文件，就是这款软件的主要功能。它需要配合2.90版本以上的WinRAR使用，在向导的帮助下，用户很容易就可完成“选定根目录→选择目录下的部分文件夹→设定WinRAR压缩参数→选择目标文件夹”的全过程。在设定WinRAR压缩参数时，如果你指定每次都是新建文件，那么软件每次都会生成一个带有当前时间的文件名，这样就可实现轻松多重备份。完成批处理文件后，未来你只需双击该文件，就会引发自动打包操作。

点评：对于那些经常在电脑上进行文档操作的用户，备份极重要但却繁琐，使用本软件可极大提高这一操作的效率。





现在已经是智能手机的天下了，各种应用、游戏都在Android、iOS等平台上安家，Symbian平台仍有大量的使用者，不过他们也大多在寻找更换一个更有活力的系统。其实如果抛去平台是否开放、知名度是否够高的因素，仅从应用感受的层面上评判，还真的很难确定多数国内消费者是否能玩转Android、iOS。一个更封闭，但更易使用的平台会有怎样的市场前景呢?

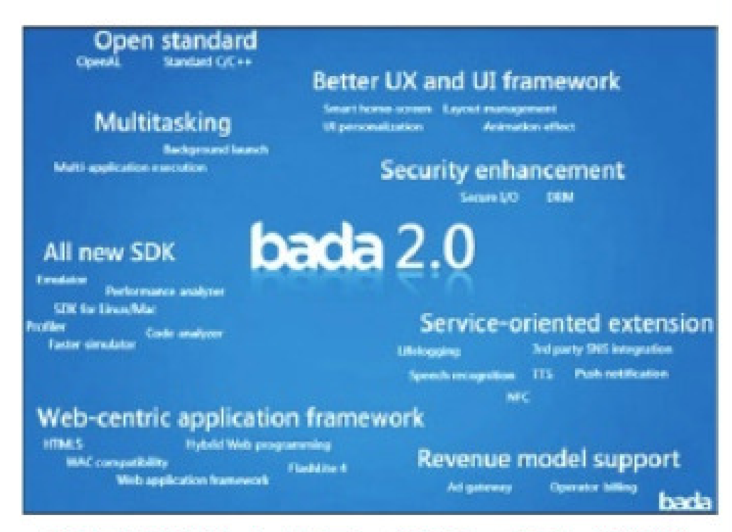
■辽宁 马卡

认识一下三星Bada 2.0
——支持多任务、通知推送、新界面

Bada（韩语意为“大海”）是三星自家的手机操作系统，它在2009年末时公布并受到一定程度的关注，只是更多人对它的态度是轻蔑和迷惑，例如这个平台的开发语言是C/C++，并且只有Windows下的开发平台，整个开发社区的气氛很沉闷，确实让人怀疑在Android的阴影下，这样的系统平台还有怎样的生存空间。

其实Bada除了名字不怎么吉利，很像英语的“不好”（Bad）外，还是有一些特性是值得肯定的，使用过它的程序员们反应良好，证明三星十分看重这个系统，为它写出了一套不错的API，让开发者不用花太多心思去琢磨如何实现一个简单的功能。如果开发软件成为一件轻松的事，它就有了和主流的Android、iOS平台竞争的基本能力，尤其Bada也有自己的“应用商店”，并在努力吸引开发人员。三星去年在其大本营韩国举行的开发者会议上提到，2010年末时，他们总计售出了约500万台搭载Bada的Wave系列手持设备，并估计今年上半年将售出1000万台（乐观预计）。

Bada 2.0在会上得到重点推荐，从他们的宣传图上可以看到，Bada 2.0有了一些和时代同步的更新，比如第三方多任务机制、支持通知推送、HTML5、用户界面和用户体验提升等。其他还有运营商喜欢，但用户不一定喜欢的特性，例如整合广告网络、支持运营商资费（统计）等。



现场给出的宣传图，强调了几种新特性



半年销售出500万台的期望有些过高了

系统版本的困扰
——你的Android系统升级到2.2了吗?

Android系统手机已进入了群雄逐鹿般的时代，各厂商都推出了有着独特风格的产品，期望在操作系统一致的前提下，通过硬件配置、外观的差异给消费者带来吸引力。可消费者往往要求是“最好的”，对走在时代前沿，抢先购买了高端Android智能手机的人来说更是如此，这一点在各手机论坛的火爆上可以得到体现，高端用户在比较过各项配置之后，最关心的还是能否支持Android 2.2的问题。

三星Epic 4G和LG Ally的用户应该比较开心，尽管有些晚，但令人欣慰的是这两款手机的升级程序确实存在，它们分别在2010年末和2011年2月公布，而不少有很多用户的机型（如摩托罗拉的“里程碑”）却和新系统无缘，这会让消费者很失望，而对还没购机的用户来说，一定要确信系统能升级到最新，以便使用更好的功能并兼容更多的软件。



Android 2.2的代号是Froyo，为Frozen Yogurt（冻酸奶）的缩写

面对即将推出的Android 3.0，已经能获得升级Android 2.2的手机还需要更多后续支持

手机前置摄像头有用了
——Skype为主流手机系统带来视频通话功能

苹果的FaceTime让Skype觉得是时候做出改变了，他们在得知苹果的FaceTime功能后，一直在各方面与他们进行沟通，希望能在Skype中也加入这类功能，使用户无论是用电脑或手机，都能随时进行视频通话，并顺便帮助用户抛弃电信运营商的昂贵视频通话费用。在今年，Android和Symbian平台用户也得到了更新，即在Nokia N900和iPhone后，让其他手机也都实现这样的功能。



Skype的竞争者也在显现，Fring的fringOut很有实力

消极的观点是，此功能在国内是否可以实现还存在疑问，而且Skype是否能提供稳定的视频通话服务也存在不确定性，还记得Skype在2010年末的大规模掉线情况吗？如果谁购买了Skype的通话费用，却在关键时刻无法使用，一定会恼羞成怒。这类通信服务有它的特殊性，用户既要保持网络通畅，还要祈祷Skype服务器不要出差错，确实比较麻烦。P



十年回顾之笔记本电脑和外设篇

■ 晶合实验室Cherry
广东 腊鸭

在上两期中，我们基本完成了对台式机系统的回顾，而不可回避的是，台式机系统却在逐渐衰落。与之相对应的，新世纪的前10年，笔记本电脑从神坛上迅速跌下，好在结果并非惨败消亡，而是赢得了用户认可，获得更广泛的市场和更好的发展前景。用某些“动漫技术宅”的话来说，就是笔记本电脑和其衍生品打败了邪恶的台式机，最后和用户美好地生活在一起。

如果说台式机的机箱和笔记本的内部是奔腾着人类智慧的洪流，那么真正指引这些数字洪流和让它们展示精彩的，却是各种外设产品，如我们下面提到的显示器、键鼠、音箱等。虽然在台式机时代它们就鞠躬尽瘁，并且在新的时代里发展出了各种无线连接、轻巧便携的产品，颇有对移动平台的谄媚讨好之意，但一朝天子一朝臣，面对配备全面、自给自足的笔记本和其他数码移动平台，它们的辉煌恐怕已远去。

一、笔记本电脑篇
——从贵族到平民

它曾是高达几万元，普通民众难以企及的贵族，是只会出现在少数商务人士手边的工具，但现在却成为家庭、办公室、校园随处可见的大众化消费电子产品。笔记本电脑因技术的进步价格一落千丈，转变为与智能手机、台式机相差无几的普通电子产品。十年来，笔记本电脑的变化不仅体现在价格上，内在的实际性能、功能等也经历了翻天覆地的转变。

2000年时笔记本电脑还是高端商务的代表，而说起最商务范的笔记本电脑品牌，大部分人首先想到的必然是IBM的ThinkPad系列。千禧年之前，ThinkPad 600被称为是最经典的商务笔记本电脑，总销量200万的业绩不仅宣告了它的成功，也奠定了黑色、小红点等ThinkPad品牌符号。此时，笔记本电脑亟待解决的问题是：性能与机身重量比、成本、价格和电池续航能力。


IBM ThinkPad 600

2001年是苹果转变各厂商发






苹果MacBook G4

展思路的年份，采用钛合金金属机身和吸入式光驱设计的PowerBook G4颠覆了多年来笔记本在用户心目中的印象，且它的尺寸很有特点，12英寸与17英寸，分别标志着笔记本电脑未来的两个走向：便携轻薄和性能至上。

2002年惠普收购康柏，让其电脑产品，包括笔记本的市场占有率大幅上升，一路高歌猛进的戴尔电脑锋芒第一次受到遏制。平板电脑（Tablet PC）也在2002年崭露头角，由于概念超前，厂商对其理解也不尽相同，因此第一批产品设计得五花八门。当时平板电脑主要有3种形态：完全意义上的平板电脑，没有键盘、鼠标的设计，手持使用较为方便，以优派的V1100系列为主；在纯平板电脑的基础上，增加了桌面的套件，可外接各种设备，当作一般的笔记本或台式机来使用，惠普TC1000系列便是典范；还有一种就是目前使用较多的，旋转屏幕设计的Tablet PC了，这一系列以富士通为主导。


惠普TC1000，其后辈曾在电影《天下无贼》中高调亮相



要配齐符合标准的处理器、主板、无线网卡等设备才能贴上这样的迅驰标签

笔记本电脑在2003年开始腾飞，迅驰平台和框架概念（移动处理器加移动芯片组加无线网卡）让笔记本电脑真正“移动”了起来，并强行推动了无线网络技术的发展。此时锂离子电池日趋成熟的工艺也加快了镍氢电池的淘汰过程，液晶显示器生产技术的大幅进步，则让笔记本电脑成本明显下降。随后的几年中，笔记本电脑遵循着迅驰平台的理念，逐渐加入了更多符合用户需求的技术与功能，如宽屏、高速无线技术、多媒体应用，以及时尚靓丽的外壳。

2005年底，联想公司收购了IBM PC事业部，开始改造ThinkPad品牌，惠普则首次将笔记本电脑的价格拉低到了5999元的价位，与主流品牌台式机相当。随后宏碁、戴尔等厂商也相继跟进，翻开了国际品牌笔记本低价的新篇章，给以低价取胜，发展时间还不长的国内笔记本厂商很大压力。有趣的是，某国际品牌针对联想的攻势，还爆出了所谓“连想，都不要想”这样激烈而颇有敌意的口号。

从2006年的酷睿2处理器开始，Intel的笔记本与台式机平台几乎同步发布，扭转了笔记本电脑性能的劣势和功能的延迟。2007年，联想、神舟、华硕、宏碁等大品牌的笔记本相继跌破4000元大关，正式宣告笔记本电脑已成为平民化的产品，本年的第三季度，也是笔记本电脑销量首次超过台式机的历史转折点。

2008年的迅驰2平台将笔记本电脑带进了新的纪元：性能比台式机丝毫不让，价格也相差无几，并以体积优势再次刷新了销售数字。与此同时，崭新的概念——上网本出现在广大用户面前，这种仅千元的产品是一种强调应用能力而放弃性能追求的极端产品，早期产品运行最基本的Windows XP操作系统时都能感觉到与主流平台有明显差距。而目前这种产品也正走在一个重要的路口，低端笔记本和重新兴起的平板电脑，正从两个方向不断地蚕食其市场（请参看本期数码来风《生存还是死亡——上网本的十字路口》）。

乔布斯重掌苹果后，表现出了无与伦比的搅局能力，除了以后会提到的数码市场外，在PC和移动平台方面也是频频出招。2005年采用酷睿2处理器，让兼容能力重现曙光；2008年超薄且极度无线概念的MacBook Air，大大推动了各种无线设备的发展；2010年的iPad，更是让本已逐渐沉寂的平板电脑，重新成为厂商及市场最重视的领域。在其他厂商产品还遵循前辈模式慢慢发展时，苹果让人们明白了创意和设计带来的丰厚回报。



第一款上网本华硕EeePC 701，仅7英寸的屏幕可节约成本

2010年及之后的主流电脑系统，将


苹果MacBook Air曾华丽得让人目炫

从台式机正式转向笔记本，在短短几年间，笔记本电脑就演绎了高空坠落和开花散叶两台好戏。而未来，笔记本及其衍生出的平板电脑、上网本等将一起成为用户最好的办公娱乐搭档。

二、外设篇——辉煌不再

○显示器篇——花儿绽放的年代

也许早已习惯了LCD显示器的我们，已经忘记了CRT的精彩，但2001年到2005年，这新世纪的前5年中，陪伴主流用户的，却仍然是庞大的CRT显示器，而且尺寸都没有变化，是永远的17英寸。由于19英寸及更大的CRT显示器在成本、体积、重量等方面已经让普通家庭、办公用户无法承担了，所以一直没能普及。而15英寸LCD其实2003年就降到了2000多元，开始进入主流市场。但它们毕竟比当时的17英寸CRT价格高了数百甚至上千元，所以多用于品牌机而非DIY攒机。



19英寸CRT即使采用短管显像管，体积也相当可观

2005年中，19英寸宽屏（16:10）LCD价格降至2000元以下，它的分辨率明显强于17英寸CRT，而且拥有CRT难以实现的宽屏规格，所以迅速成为用户的首选显示器规格。随着LCD面板生产能力的迅速扩大，20英寸和22英寸LCD显示器也很快进入了主流市场。

2008年，24英寸产品逐渐开始进入主流市场的时候，很多厂商却突然推出了很多23英寸、23.6英寸“非标准尺寸”，长宽比和变为宽银幕标准16:9的显示器。它们以更低的价格和大规模的供货，阻断了24英寸LCD的普及之路，并最终取而代之。


19英寸宽屏LCD成为CRT的终结者

16:10规格的衰落和16:9规格、非标准尺寸的兴起，其实都来源于LCD特殊的生产方式，即各尺寸LCD面板都从流水线生产的大块LCD面板上进行切割。因此能够最大限度的利用面积，就能够最大限度的降低成本。而毫无疑问，与主流平板电视等设备同长宽比的LCD，更容易规划面积，减少浪费。


LED背光可生产出很薄的显示器

2008年之后，HDMI成为了中高端显示器的标配，并且有不少产品采用了更新的DisplayPort（DP）接口，这种点对点的传输方式为之后的环绕显示方式提供了很好的硬件基础。

2009年，LED点阵开始全面替代灯管作为LCD的背光源，液晶显示器的功耗体积明显降低，而且以点阵布置的LED光源，使显示器亮度和色彩的均匀性得到了保证。LED的成本下降非常快，几乎在一年内就成为了市场的主流。


面板生产线

2009底到2010年，3D概念从银幕走向消费市场，成为电视与显示器共同的宣传重点。而对电脑用户来说，最常用的红蓝眼镜或快门式眼镜方式实现3D显示，都使其可见刷新率降至垂直刷新率的一半。要去除眩晕感，就要求将多年未改变过的60/75Hz刷新率提升至100/120Hz水平甚至更高。

随着DX11显卡对环绕屏幕的良好支持，因为硬件的实际成本等问题而多年未变动的游戏软件分辨率也出现了再一次提升，窄边显示器因为更适合进行多屏组合，又一次成为市场宠儿。

比较遗憾的是，我们已经盼望了很久的OLED（有机发光二极管）等显示新技术由于成本、寿命等问题迟迟未能出现在主流显示器市场上。让笔者一直盼望的卷曲显示屏、超薄显示屏等产品也只能随之不断地拖延，希望我们能尽快看到这些产品的出现，并因此再次改变电脑的面貌吧。


目前OLED显示器的尺寸仍较小

○音箱篇——百花齐放，百舸争流！

游离在个人电脑主要配件之外的外设音箱，它所扮演的角色有些尴尬，有或者没有，电脑都可以正常运作，所以常被用户忽视。在装机选电脑时，除有特殊需求的用户外，音箱几乎是处于随机赠送的范畴。厂商们不断挖空心思去创造音箱市场的闪光点，就是为了激发用户的购买欲，但因其自身所具有的技术，以及设计制造等问题与电脑核心配件相比并不在同一档次，垄断和技术壁垒在此行业中是不存在的，这也造成了参与厂商众多、产品数量庞大及质量参差不齐的混乱局面。

1.2000～2003年，籍籍无名的沉默时代。

在2000年之前，许多人并不知道音箱为何物，也经常将音箱与音响这两个不同产品混为一谈，主板上发出的哔哔声已能判别很多电脑状态，声卡在那个年代还没有能够集成在主板上，独立购买会增加额外的成本，因此不少人将声卡与音箱一起放弃了。


木质音箱

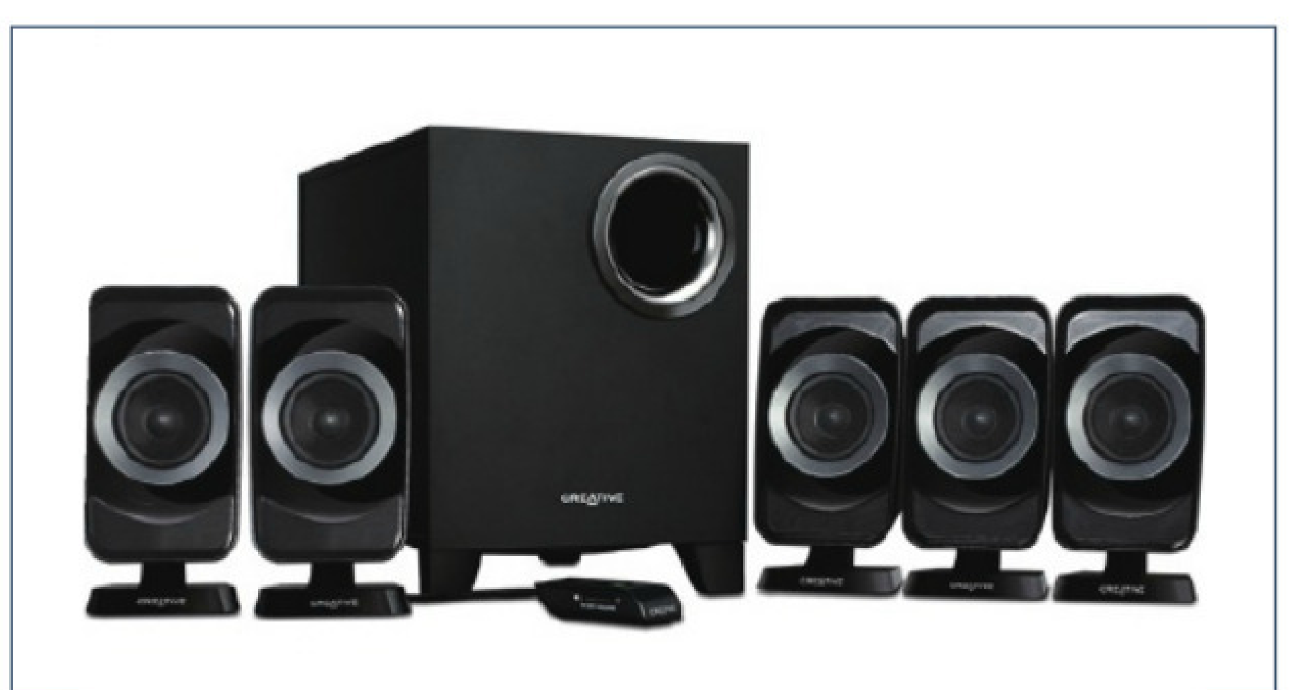
2000年前后，无论是兼容机还是品牌机，都会随机附送2个贴了标签的乳白色塑制音箱，和当时机箱、显示器的风格相似，也成为桌面上的一道独特的风景。当时许多声效出众的游戏也推动了音箱市场的发展，毕竟感官上的愉悦是许多玩家追求的目标。

2001年木质箱体的音箱开始大面积铺货市场，低音炮的概念也在此时被人炒起来。那时的木质音箱仅是将箱体材质进行改变，并没有对放音单元及电路进行改造和优化，音效提升有限。市场的不规范也造成了很多以刨花板加木质贴皮的产品以次充好，使很多小厂积蓄了做大的资本。

2002年搭乘电脑游戏和MP3播放器的快车，2.1音箱和多音箱X.1系统同时受到了主流市场的重视，这也让许多人知晓了音箱既有纯木质的高档货也有粗制滥造的塑料品，但此时音箱产品依旧同几年前一样，并没有太多令人震撼的产品出现，除了中高端游戏玩家外，去考究它的存在和花大价钱去选购的人少之又少。

2.2004～2007年，积蓄力量后的爆发增长

2004年，诸多厂商开始倡导“音质为王”的概念，也有许多厂商着力宣传多声道环绕效果及逼真的游戏体验，千元以上的产品成为了各个厂商标榜技术与设计能力的代表作。2.0高端书架箱与中低端X.1声道游戏音箱分天下的市场格局在这一年确立。


多音箱系统

2005年是品牌厂商茁壮成长的一年，在这一年里，很多用户知道了漫步者、麦博、三诺、惠威、创新、山水等音箱品牌，杂牌小厂产品的市场份额开始被逐步打压。用户在选择产品时也更倾向于品牌产品，哪怕仅仅是心理作用。

继低音炮之后，独立功放在2006年也开始流行起来，这使得音箱的外形设计更加灵活，为厂商打开了另外一扇宣传的大门。受苹果公司数码产品大卖的影响，许多兼容iPod播放器和“类苹果”产品红极一时。


带有独立功放的音箱系统


兼容各种苹果设备的音箱

3.2008～2010年，民间力量的崛起和技术流派的回归

2007年，各种声学概念开始在普通用户间流传，怎么摆放、怎么煲箱、怎么换线、怎么打磨，成为了DIYer们津津乐道的又一个爆发点，品牌之间的经典产品和产品特色也成为论战的焦点。

2008年，旨在教导用户正确使用音箱的摩机大赛正式开赛，以三诺为主导的声学研讨将民间专家汇聚一堂、共同进步，而此时，专为小型设备研发的音箱开始大面积铺货市场。

2009年，各品牌桌面音箱的“十周年”纪念版产品纷纷亮相，试图将趋于下滑的市场份额和业绩拉升，与此同时便携音箱叩开了市场的大门，打着笔记本也需要纯净音质的口号，煽动消费者的心。对商家来说，小东西似乎对年轻人有着更为“摩登”的吸引力，利润也更为丰厚。自然而然，相同款式不同品


重新流行的2.0音箱系统

牌的产品换着马甲向前冲，主导这个市场的是朗琴和漫步者。

2010年，受家居和桌面型电脑的影响（参见之前的声卡回顾部分），X.1音箱越来越被冷落，2.0书架箱虽鲜有新产品推出但销售量稳定。网络语音交流的再次盛行使很多人转投立体声耳麦的怀抱。在和谐不扰他人的大环境下，耳机在很多场合替代了音箱；在笔记本销量超过台式机销量的同时，桌面型音箱也逐步走进了死胡同。

我很怀念将旋钮调到最大，放着音乐嘶声呐喊的年少轻狂，而不是现在终日带着耳机，龟缩在一旁机械地工作。

○键盘篇——萌生新枝而又循环不止！

键盘不仅是与电脑用户接触最为密切、使用频率最高的部件，也是个人电脑中不可缺少的外设产品之一，但多年以来它和机箱相仿，鲜有技术上的大幅度改良与更新，甚至有循环至原点的感觉。

1.2000～2003年，廉价始终是市场第一竞争力

2000年左右的键盘与今天使用的产品并没有太多的区别，当然也没有太多的特点：清一色的白净、类火山口的按键构架、内部采用机械式弹簧结构。被废弃的原因多是老式接口不兼容或是线缆损坏，按键问题很少出现，耐久度不是一般的强悍。

2001年起，廉价的薄膜式键盘开始攻城略地，逐步普及，无论名牌还是杂牌，标准104按键产品均能控制在百元以内，不仅色彩变得多样化，外观和尺寸也都做得相当不错，受到消费者的青睐。但其寿命实是一大先天弱点，在连续使用时会有非常严重的黏滞感，也是其被用户诟病的问题之一。


外形优美手感舒适的X架构键盘

2002年主要外设厂商针对不同用户开始设计具有品牌特色的产品，如罗技的多媒体系列、微软的人体工学系列和明基的X结构海湾系列，传统的PS/2接口随着主板接口的迁移逐步向原生USB接口转移。

2003年前后键盘并没有太大的变化，产品更为丰富、售价也更为低廉，甚至出现了10元左右的杂牌产品，它们成为了初装机用户的首选，毕竟免费赠送的要比额外掏钱的实惠很多，但手感、性能和寿命当然就不值一提了。无线键盘此时也已亮相市场，高昂的售价使其只能成为少数有需求用户桌面上的工具。


集成触摸板的无线键盘

2.2004～2007年，产品革新、技术进步！

趁着2004年电子竞技领域的火热，各类型专为游戏而设计的键盘开始崭露头角，国外许多知名外设品牌也开始大举入侵，产品价格一路飙升至千元左右，Razer、Steelseries等知名品牌瞄准市场切入点成为电竞爱好者首选产品。人体工程学设计、炫彩灯光效果、自定义宏按键、额外快捷键、驱动人性化设计、多媒体按键、外部接口、信息显示等一系列概念将键盘包装得雍容华贵，高中低三档产品分界明显，用户定位也趋于成熟。


Cherry机械键盘

2005年是无线产品的爆发期，雷柏担任了低价引领者和搅局者的角色。经过了几年的技术沉淀，连接标准从红外到蓝牙、2.4GHz逐步过渡。

2006年，环保、健康、防水、防菌等功能的键盘产品成为了市场宣传点，厂商们在积极引导用户注重使用健康的同时，着力推荐自己的产品，单纯的价格战并不是他们想看到的事情。

2007年机械键盘的概念又被提及，德国Cherry机械键轴超长的使用寿命、清晰的按键段落使电竞玩家们又再次转投阵营。这些键盘的造型则又回归了原始呆板的样子，单纯以应用为主。

今日，低价的各品牌薄膜键盘产品充斥市场、中端由多媒体应用类和人体工学办公类键盘所把持、高端则是游戏为主的电竞键盘，机械键盘由于品牌的不同涵盖了各阶段市场，键盘市场看似复杂其实很容易摸透。

○鼠标篇：甩掉尾巴在性能之路上狂奔！

首先需要纠正一个传统概念，10年前的机械鼠标其实并不是真正的机械鼠标，正确的叫法是光机鼠标，受到DOS操作系统的限制，当时的鼠标仅为两键。在光机时代，也就是2000年以前，国内用户津津乐道的产品，如双飞燕的3D和4D+光机鼠标，今天看来已经具有电竞产品的雏形。


国产光机鼠标精品——双飞燕4D+

在国内还停留在光机鼠标时，微软已将光学鼠标推向市场，其中包括闻名全球的IE3.0。而让用户感受到光学引擎魅力的产品则是罗技推出极光旋雕，从此拉开了光电时代的序幕（特指国内）。当时除微软的光电芯片由其自家开发外，其他品牌的核心均由安捷伦提供，造成了光电鼠标泛滥和恶性竞争，这个情形曾出现在许多产品中，也算是国内IT市场的不良风气。

2004年，世界第一款激光鼠标诞生了，即罗技推出的MX1000激光无线鼠标，其性能非常出众，因此引发了激光鼠标的研发风潮，光学鼠标的地位开始迅速下跌，并流失部分用户。由于罗技MX1000同时也是一款无线鼠标，它证明了无线连接的性能可以不逊于有线连接，因此2004年后大量无线高性能鼠标开始进入市场。

罗技MX1000鼠标（左）及其后继者


专业竞技产品厂商Razer的第一款光学鼠标——Viper

罗技MX1000推出以后，中高端鼠标，主要是游戏鼠标以及无线鼠标等产品线，开始全面进入激光引擎时代。其价格普遍高于光学鼠标，我们所熟知的罗技G5、微软Habu等旗舰级游戏鼠标都采用了激光引擎。短期内激光鼠标与光学鼠标共同占据市场，双方都没有出现太大程度的跨越。

2008年9月，微软推出最新引擎技术——蓝影。该技术的推出是向激光引擎发起的挑战，既拥有激光引擎的快速反应和平面兼容性，成本又得到了控制，因此也被称为“第三代鼠标引擎技术”。从机械鼠标到蓝影鼠标，鼠标在经历了3代引擎革命的同时，也在经历着用户划分的重大改变。从早前一水的攒机鼠标到现在的各式各样、面向不同用户、不同应用的鼠标产品，它正随着电脑市场的多元化而逐渐细分。

不可否认，无线鼠标是2007年到2009年最新崛起的一股力量，它的性能在不断完善，操作的优越性使其在近两年发展速度奇快，从早期的红外传输到今天的无线电传输，可以说无线鼠标的发展已经渐成规模，尤其是2008年至2009年笔记本市场的扩大，更使得无线鼠标备受青睐。在无线技术中，2.4GHz和蓝牙无线技术无疑最受玩家欢迎，它们的传输距离可以达到10米，速度很快，且抗干扰性能出色，其中蓝牙模块已被很多设备内置，还可省去接收器。

写到这里，不得不再次提及电竞鼠标的发展旅程，有心的读者可能在早先的文章中了解到：很多厂商并不是有意去开发游戏鼠标，但不同的时代却造就了不同的经典，时间跨度最大的是微软IE3.0，其他品牌的游戏产品最多存活2～3年便被用户遗忘。2004年是电竞鼠的兴起，速度、精准、多个快捷键、完善细致的驱动程序，当速率从400DPI比拼到3200DPI至现在动辄5000、6000DPI，对用户来说已经没有太多的意义，更多时候是厂商对其技术的标榜，也是许多品牌赖以吸金的工具。2008年后，国内电竞





的热潮缓慢消退，电竞鼠标虽一如既往地年年发布，但用户们已经可以更加理性地去对待，产品技术在成长，玩家们也在成长着。

当然，我们常见的外设设备还有各种游戏控制器、耳机、投影机等产品，不过他们进化速度较慢，而且近期看不到什么革新的可能。例如21世纪初的USB接口游戏控制器，只要能找到驱动，都完全可以用在最近的游戏中，目前视频游戏机常用的无线化、体感化控制器则因为游戏类型的缘故，对电脑游戏控制器的影响很小。

而投影机和耳机虽然出现了短焦、互动投影机（参见本期新品初评），以及蓝牙无线耳机、各种新型佩戴方式耳机等产品，但其原理和性能（例如主流投影机的分辨率，耳机的信噪比等），功能却没有大的改变，我们这里也就不再赘述了。



5倍速狂奔的SSD——增速利器MFT实际测试

■四川 小华

今年以来，随着技术的不断发展，固态硬盘（Solid State Disk，简称SSD）的售价日趋“亲民”和大众化。不过目前市场上销售的平价固态硬盘产品主要采用MLC（多层单元闪存颗粒），其缺点是随机写入速度不佳，对固态硬盘的工作性能有很大影响。不过笔者最近偶然发现，只要利用MFT（Managed Flash Technology，闪存管理技术）优化写入技术，即可令固态硬盘的随机写入速度来个彻底翻身。下面我就将这种简单实用的优化方法介绍给大家。

一、随机写入速度快慢的影响范围大

当前，市场上销售的入门级MLC颗粒固态硬盘产品一般采用的是8通道以上技术，其优点是能够大幅提高“顺序读写速度”（Sequential Read/Write Speed）。但是，如果想在固态硬盘上运行操作系统和各种程序，由于操作系统工作期间不断有小资料需要写入硬盘内，包括日志文件（Log）、搜索索引（Search Index）及页面交换文件（Swap）等，它们的存取速度则受到固态硬盘的随机写入速度（Random Write Speed）所限制。因此在实际工作状态中，随机写入速度的影响远比顺序读写速度更大。

那么，为什么我们会感觉固态硬盘的随机写入速度对性能的影响更大呢？这不能不提到“写入放大”这个术语。早在2008年，Intel公司和SiliconSystems公司第一次提出了“写入放大”（Write amplification），并在公开稿件中用到这个术语。写入放大其实是闪存颗粒与固态硬盘之间相互关联的一种属性。由于闪存的独特技术特点（写入最小单位是页，而擦除最小单位是区块，一个区块可分为128～256个页），它写入数据时不像普通机械硬盘那样是直接进行覆盖的。当数据第一次写入到固态硬盘时，由于固态硬盘所有的闪存颗粒都是已擦除状态，所以数据能够以页为最小单位直接写入进去（一般是4kB）。而当有新数据需要写入时，如果没有空余位置，固态硬盘的主控芯片必须先擦除整个区块才能再次写入数据。举个最简单的例子，比如要写入4kB的数据，而某一个区块里已经没有干净空间了，但是存在无效数据可擦除。这时，主控芯片就会把该区块中所有的数据读出来，然后擦除区块，再增加这个4kB新数据写回去。这个操作过程就是写入放大。即实际写4kB的数据，造成了整个区块（512kB）的写入操作，那就是128倍放大。后果是原本只需要简单写4kB的操作变成读取512kB→擦除512kB→写入4kB，最终的结果是时间延迟大大增加，速度慢是很自然的事情。

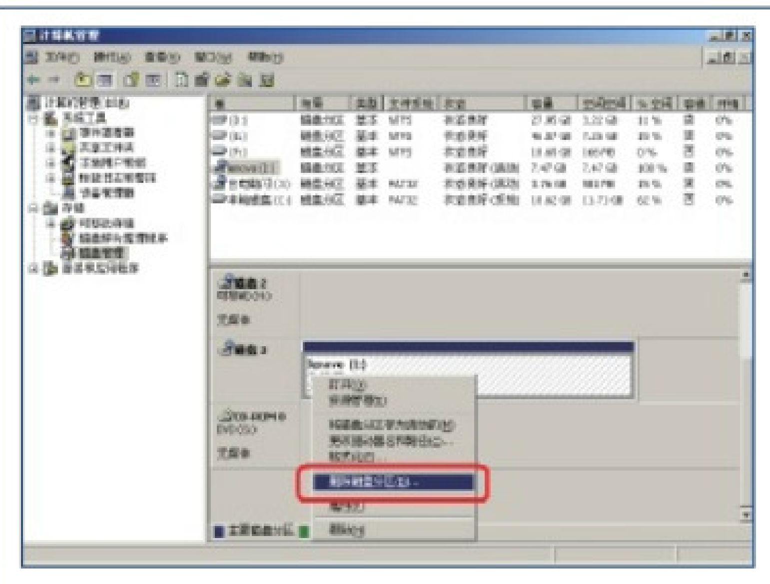
二、MFT优化写入技术的原理

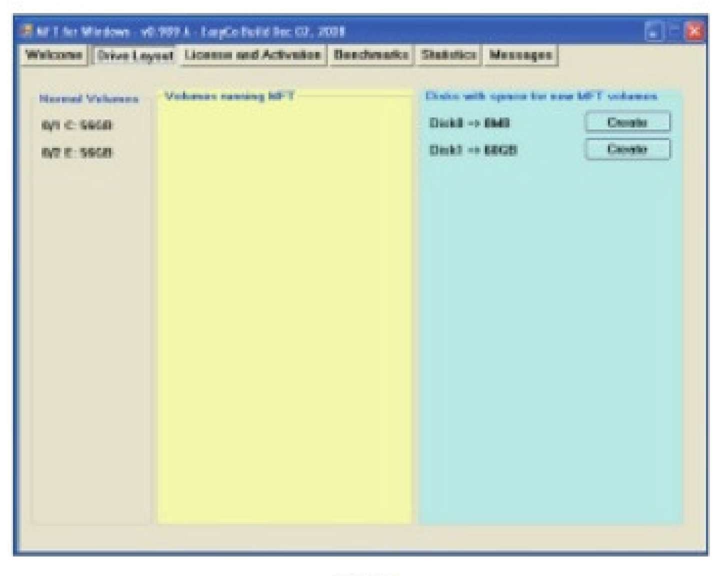
而笔者接下来介绍的MFT技术，其全称为“Managed Flash Technology”（闪存管理技术），它的作用是改善固态硬盘随机写入速度缓慢的问题。正如前面所说，传统的随机写入方式是先擦除旧数据才能再次写入新数据，而MFT可以通过保存在内存表中的元数据位置，在固态硬盘的其他剩余可用空间里连续写入数据，借此达到大幅度提升随机写入性能的效果。启用MFT技术后，系统会自动将多个随机写入（Random Write）的要求重新排序，并集合成1条“线性写入流”（Linear Write Steam），然后，固态硬盘再一次性进行顺序写入操作，这样就能发挥出固态硬盘的更高性能。

三、MFT for Windows软件的使用技巧

下面，笔者就为大家简单介绍一下利用MFT for Windows软件优化固态硬盘性能的操作方法。

1、首先，用户需删除固态硬盘内的所有分区。用户可在Windows中依次点选“控制面板”→“管理工具”→“计算机管理”→“磁盘管理”，找到固态硬盘所在分区并单击鼠标右键，在右键菜单中选择“删除磁盘分区”一项（**图1**）。


图1


图2

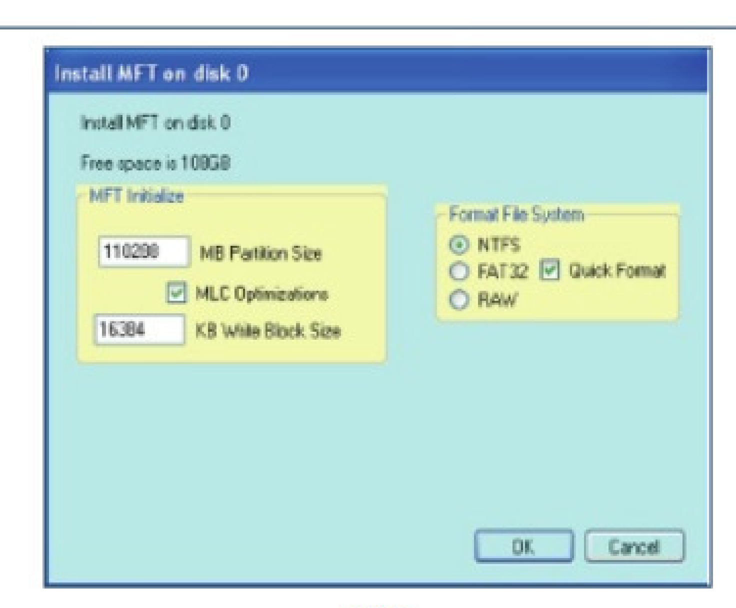
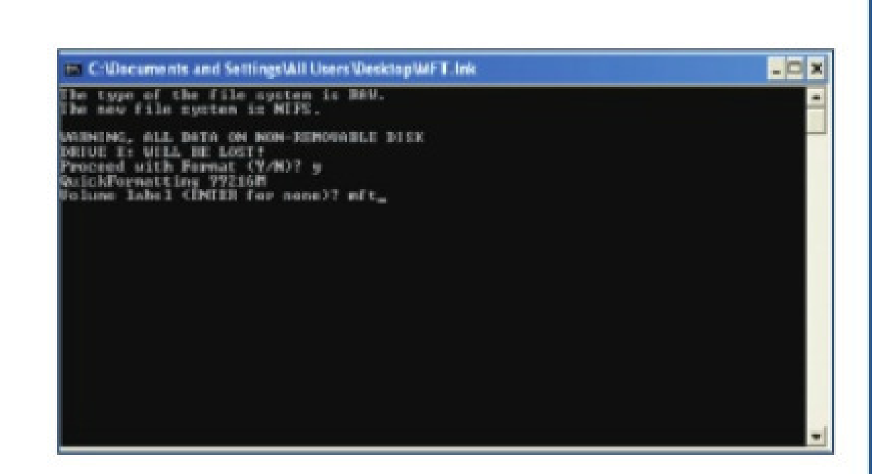


图3

2、运行MFT for Windows软件，进入程序主操作界面后切换到“Drive Layout”标签页，在“Disks with space for new MFT volumes”一栏内找到已删除分区的固态硬盘型号，然后单击“Create”按钮（**图2**）。

3、在随后弹出的“Install MFT on disk 0”窗口内，其中“Partition Size”一项可使用默认值，“Write Block Size（写入块长度）”一项输入“16384”，同时勾选“MLC Optimizations”项目（**图3**）。

4、接下来，在MFT安装期间，Windows系统将多次弹出警告提示，用户可将它们全部跳过。最后，根据提示用户确认进行格式化分区，并按“Y”键确认操作即可。至此，对固态硬盘的优化大功告成（**图4**）。


图4

四、MFT技术的优化效果测试

为了解MFT技术的加速效果究竟怎么样？笔者专门使用一块固态硬盘进行测试，以验证启动MFT技术前后的存取性能差异，测试结果仅供大家参考。

（一）测试平台

处理器	Intel Core 2 Duo E8600
主板	ASUS P5Q PRQ Turbo
内存	2×GelL DDR2 800 2GB（时序：CL4-4-4-12）
显卡	蓝宝石HD 4830 512MB
操作系统	Windows 7
测试用固态硬盘	A-DATA S596 MLC



（二）测试结果

测试项目	启动MFT加速技术	未启动MFT加速技术
HD Tack RW 3.0.1.0		
平均读取（MB/s）	874.4	210.4
CrystalDiskMark		
顺序读取（MB/s）	245.6	230.6
随机读取512kB（MB/s）	193.6	169.3
随机读取4kB（MB/s）	23.75	16.06
顺序写入（MB/s）	171.1	151.9
随机写入512kB（MB/s）	173.5	191.3
随机写入4kB（MB/s）	131.5	22.3
PCMark05		
HDD Score	177106	29212
XP Startup（MB/s）	229.54	80.21
Application Loading（MB/s）	1445.85	67.15
General Usage（MB/s）	1137.04	60.97
Virus Scan（MB/s）	404.52	179.33
File Write（MB/s）	469.74	148.64

（三）结果分析

从测试结果中可知，在启用固态硬盘的MFT优化技术后，同一个固态硬盘的性能发生明显变化。其中，“PCMark05 HDD Score”一项测试得分由29212攀升5倍至177106，而4kB资料的随机写入速度更是从22.3MB/s提高到131.5MB/s。

（四）系统加速

以上的方法仅提供了一个MFT加速的分区，我们可以将运行时会出现频繁写入的文件夹改到这个分区。而需要加速整个系统的用户，则可在SSD上分出较小的系统分区，一般为10～16GB，并安装操作系统，之后安装并运行MFT，创建优化分区（其中一个的空间要保证装入比系统文件夹），比如是X分区。然后使用Migration命令创建系统镜像到X分区。这样可以用牺牲较小空间的方式直接提升整个系统的性能，不需要再改动系统文件夹和页面文件等的位置。

五、结束语

综上所述，利用MFT技术后可将固态硬盘的随机写入性能大幅提高，从而有助于在运行各种应用软件时获得明显的性能增长。目前，市场上类似的MFT加速软件并不多见，故笔者推荐所有固态硬盘用户都可以一试！

MFT for Windows软件的下载地址是：

http://downloads.managedflash.com/Windows/MFT-Setup-0.993b.exe



■北京 狂暴鸭

市场聚焦

生存还是死亡——上网本的十字路口

2010年末到2011年初，大量国际大牌电脑、电子、家电、通信厂商都会推出平板电脑产品，而酷睿核心移动平台则迟迟退市并走向低端。上网本的便携性与应用能力，这两个最大的卖点，在它们的面前似乎都难以拿得出手。那么上网本是否将被淘汰？谁将是它的终结者呢？

但在一片唱衰声中，2010年底，Intel和诺基亚的MeeGo、Google的Chome OS两个很有特色的操作系统，却分别从原本大多数人认为的手机（MeeGo）和普通PC笔记本平台（Chome OS）上进行了调整，同时选择上网本作为首发平台。这两家在硬件和网络、软件领域都一向有高瞻远瞩之名的公司，怎么突然对似乎穷途末路的上网本如此青睐呢？让我们回头去看看前面提到的两个"终结者"——平板电脑和廉价笔记本吧。

在iPad热潮逐渐降温之时，很多用户突然发现，曾寄予厚望的这款平板电脑，似乎并没有想像中的给力。虽然它有出色的用户体验，有千奇百怪的软件，花哨的使用方式，例如笔者的一位朋友，对iPad最爱就是——它可以随时摆起来和家人一起打麻将，但在一些最基本的商务应用方面却显得有些捉襟见肘，例如国内用户不得不面对的中文输入，在软键盘上的流畅度、方便性就远不如实体键盘。简单的聊天和微博输入还可以接受，但要打出像本篇这样上千字的稿件，中间夹杂各种标点和数字、英文，一定会让人彻底崩溃。



目前常见的3000元左右价位笔记本



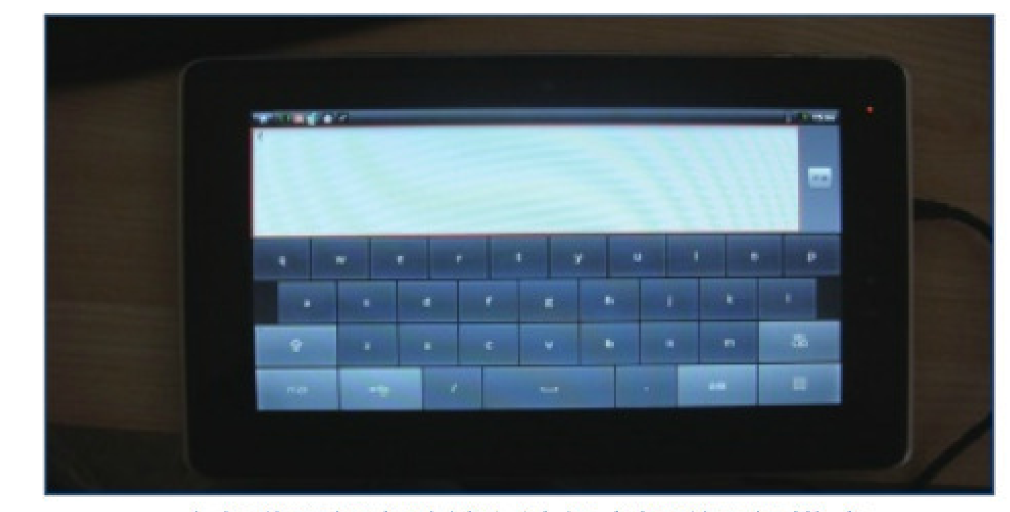
Chome OS是否能让内地用户感受到云端的精彩呢？

相对来讲，本期新品初评中介绍的爱可视10₁几乎就成为了iPad的反思之作，更薄更轻的机体，丰富的各种外部接口、内置摄像头、可扩展存储空间、可直连USB键鼠、自带支架……。但其Android系统的稳定性、携带实体键鼠后的便携性、配置和软件的丰富程度，以及性能方面却与上网本有明显的差距。

不可否认，目前的新平板电脑拥有出色的人机互动能力，更有趣好玩，但却在我们已经习惯了的各种电脑应用能力方面，无法和已被优化到极致的个人电脑系统，包括上网本抗衡。



MeeGo针对不同的设备有不同的侧重点甚至界面，上图即为上网本界面



大部分平板电脑输入法仍未摆脱手机模式

而在廉价笔记本方面，由于主要采用了功耗方面并不出色的奔腾、赛扬平台，因此一般都是14或13英寸屏幕尺寸，重量也大都在2Kg左右，便携性与上网本差距仍然巨大，并且电池续航能力远远无法和上网本相比。由于这两大缺陷，廉价笔记本空有性价比优势，却无法进入那些需要轻松自由移动，随时随地使用的上网本用户的背包。

也就是说，上网本在相当长的时间内仍然有非常强的生命力，在原有的目标用户中，除了一部分偏重随身娱乐和极端需求便携性的用户外，大部分仍将坚守上网本阵容，因此通过新的操作系统，改进其使用效果，应该会得到市场的认可。

业界风云

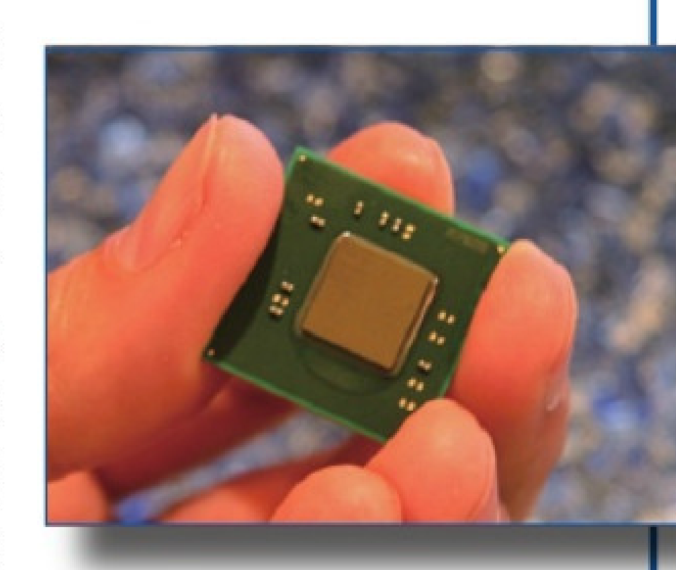
乐Pad、双触摸屏笔记本展示，平板大战日益激烈



近日两款非常有特色的产品——带有键盘套件的联想乐Pad和采用双触摸屏的宏碁Iconia样机先后展示，让平板电脑的范畴出现了巨大变化。其中乐Pad和键盘套件的连接与乐Phone类似，配置则与主流平板电脑接近。

而Iconia样机则相当有趣，其硬件配置与普通笔记本相近，但采用双14英寸触摸屏，双屏可分别用于显示图像和作为触摸式键盘，或同时或分别显示某些图像，并且支持互换显示。这款产品如果展开的话，就可以成为一台配置双14英寸显示器的平板电脑，不过目前尚不知道它能否拆开分别使用。

Intel成立上网本及平板电脑部门



近日，Intel宣布成立新的业务部门，专门面向快速增长的上网本及平板电脑部门。Intel公司预计上网本的市场总额将很快超过100亿美元，平板电脑也存在着巨大的市场潜力，随着更多样化的平板电脑设计的涌现，该市场的快速增长也指日可待。因此希望借助凌动平台在上网本及平板电脑两条产品线的优势，整合软件及硬件资源，以实现创新性产品设计及更超凡的用户应用体验。

热点追踪

魅族M9推出，评价不佳

被广大“煤粉”热切期盼的魅族M9终于正式推出，其出色的硬件配置和华丽的定制版Android界面，以及不断的炒作，让大家早就心痒不已。不过正是由于其定制版操作系统的原因，很多Android软件无法在其上直接运行，而推出之初较少的应用软件和自身一些不完善的细节，让很多因前期炒作而期望颇高的试用者们给出了并不算高的评价。当然已有魅族M8的先例，笔者还是相信魅族M9会逐渐完善起来的。



风言风语

外套+偷拍，iPad2意外泄露



近日苹果iPad2被意外泄露和确认，在网上模糊的产品照还让人将信将疑之际，很多配件厂商的皮套却从侧面证实了这款产品的存在和一些规格。例如从图中可以看到，这款皮套在下方和背部留出的开孔位置与大小与iPad明显不同，从孔的相对大小，我们基本可以确定这是增加的摄像头和闪存卡扩展口，位置改变的数据/电源接口，符合传言中的iPad2配置。

头牌新闻

苏宁、微软、联想合作推出100%预装正版Windows 7的个人电脑

■本刊记者 魔之左手

在苏宁电器20周年庆典之际，苏宁、微软中国、联想三方宣布从2011年1月1日起，在苏宁全国1300多家门店推出100%预装正版Windows 7的联想全线寒促个人电脑。这一活动不仅将使消费者以更便捷的渠道获得正版Windows 7带来的优质使用体验，同时也将带来广泛的市场号召力，帮助推进中国软件正版化进程。



微软大中华区董事长兼CEO梁念坚在会上发表讲话

本次活动是微软“真！就不一样”正版软件推广活动的重要组成部分之一。微软大中华区董事长兼CEO梁念坚表示：“微软一直积极努力通过教育引导、技术更新、协助执法三种方式推动知识产权保护，运用多种方式与政府机构、行业和合作伙伴紧密协作，推进中国的软件正版化进程。此次我们携手苏宁电器和联想推出100%预装正版Windows 7的个人电脑是希望帮助消费者获得正版体验进一步努力的体现。微软希望通过与这两位行业领先的合作伙伴通力协作，让消费者真正获利，享受到使用正版Windows 7所带来的安全舒适的数字体验。”

硬件店

京东特供惠普推学习型电脑

近日惠普公司宣布，推出惠普家用台式机乐教系列旗舰学习电脑HP G2078。该产品为京东特供，专为中国量身定制的“状元红”全新机型，标配智学宝全科教育系统，500G超大海量硬盘、3-3-3金牌售后服务以及20寸宽屏WLED背光液晶显示器。其标配的惠普智学宝Ⅱ代软件，可满足幼教、小学、初中、高中、成人、白领等不同年龄层次人群的学习需求，让学习变得更科学、更有趣、更高效。



希捷推出高性能“绿色”硬盘

希捷科技日前宣布推出业内性能最高的3.5英寸环保台式机硬盘Barracuda Green。该硬盘适用于低功耗个人计算机、多硬盘家庭网络系统和外置PC存储设备。提供1.5TB和2TB两种容量选择，已经在全球各地面市。Barracuda Green硬盘，之前被称为Barracuda LP硬盘，设计和制造都遵循最高环保标准。它采用环保硬盘行业最高的转速（5900RPM）和希捷独有的SmartAlign技术。低温低耗的Barracuda Green硬盘在安静运行的同时，也能帮助降低与冷却和供电设备相关的系统成本。



飞利浦Blade睿锋超薄LED显示器上市

飞利浦近日正式推出霓彩LED系列中的旗舰产品Blade睿锋超薄LED显示器——239CL2、229CL2。睿锋239CL2、229CL2的超薄机身，厚度仅有1.29cm，



发光式“智能触控”按键全部设置在底座表面上，一旦被激活，图标便会发光，对指令作出反应。它们配备配备了16：9的全23寸和21.5寸全高清显示屏，1920×1080分辨率，飞利浦智能对比（SmartContrast）技术，拥有高智能对比度，此外这两款显示器还配备了独特的Turbo模式智能响应时间，消除屏幕上高速运动的对象的锯齿边缘，令明暗对比分明，增强游戏和电影体验。

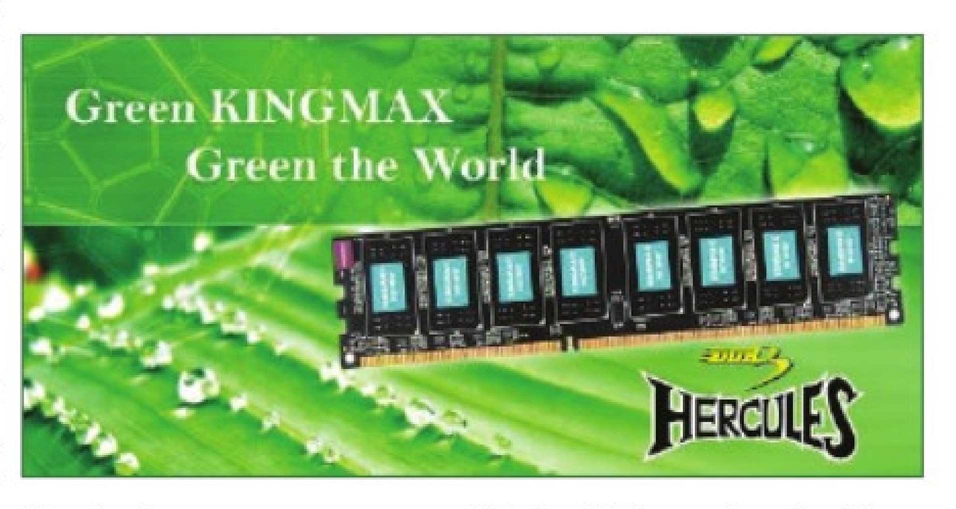
迈凯轮GPS-F10，引领激情冬日狂欢



迈凯轮GPS-F10由爱国者数码音乐网出品，是一款以F1迈凯轮车队为主题的车载GPS产品。整机外形采用钢琴烤漆做工，外观精美时尚。它采用800×480分辨率5英寸液晶触摸屏，窄边框设计，机身厚度仅为13mm，支持TF和NAND FLASH卡扩展。GPS-F10内置无源陶瓷天线，保障了超强的导航信号接收能力，搜星迅速，定位准确。它支持CMMB移动电视格式，画中画功能，可提供数字广播电视节目、综合信息和紧急广播服务，内置解密卡赠送客户CMMB服务3年资费，它还支持多种格式影音播放以及图片、电子书的浏览，游戏娱乐，以及FM同步发射技术。

KINGMAX DDR3“NANO GAMING RAM”正式中文命名亮相

KINGMAX近日为其纳米散热内存，DDR3“NANO GAMING RAM”系列正式赋予中文命名——纳米冰神！KINGMAX纳米冰神系列内存采用纳米散热技术，能大幅提升组件整体的散热效率，据称可改善散热效能9.5%，比一般内存的工作温度要低上2℃-6℃左右。KINGMAX纳米冰神系列可提供最高DDR3 2400规格内存，带宽可达19.2 GB/s，并且拥有更出色的兼容性以及更好的防伪能力。



Tt实用型M6机箱

Tt近日推出了性价比出色的低端机箱产品M6，作为一款中塔式机箱，Tt M6尺寸为470mm×180mm×463mm，采用钢板和ABS塑料打造。机箱顶部前方设计有4个USB插口和I/O接口，方便用户进行各种USB设备的即插即用及文件、数据的复制和传递，该处还采用了特色的后拉式挡板设计。机箱各方向留有大量的冲孔和风扇扩展位，同时带有水冷排管预留孔，有利于散热。它是一款采用电源下置设计的机箱，将电源作为一个独立的散热体系，形成一个前后通畅的风道，不会影响CPU散热，对整体的系统散热也更为有利，同时电源下置也使机箱的重心更低更稳固。其建议零售价为299元。



Lexar Media与世平集团合作分销Crucial内存产品

知名数码媒体存储产品提供商Lexar Media正与亚洲一流的电脑硬件及技术方案分销商世平集团合作，在中国大陆和香港地区分销Crucial品牌DRAM和固态硬盘（SSD）产品。通过世平集团经销的Crucial产品包括Crucial RealSSD C300硬盘，以及全套台式机、笔记本电脑和服务器内存产品。对于此次携手共拓市场，双方均表示对未来的合作充满期待。Lexar Media中国区销售经理章佳颖说：“我们很高兴世平集团成为我们在中国大陆和香港的新的分销商。通过这一新的合作协议，经销商可以从可靠而经验丰富的本地分销商处获得广泛的Crucial DRAM和固态硬盘产品供应。



网络帮

360 CEO周鸿祎获年度创业创新奖

在12月底，由《21世纪经济报道》主办的“2010中国经济年会”上，360公司董事长周鸿祎获评“年度创业创新奖”。组委会认为：周鸿祎布道“微创新”、360公司面向中小IT创业公司推出“起飞计划”，值得肯定。“他鼓吹颠覆性创造，他说小公司是创新的源泉，作为二次创业的互联网老兵，办企业、做投资，一个都没闲着，持续在创新，有他在江湖总少不了热闹。”这是评委会给周鸿祎的获奖理由。而周鸿祎的获奖感言也很“另类”：“我第一次得这种奖，肯定要感谢CCTV，感谢21世纪经济报道。就两句话：我觉得创业一定要创新，创新才能成功；今天来了很多风险投资机构，希望更多PE和VC能够分出一些钱投资早期的互联网创业公司。”



晶合快评

杀毒认证何其难

■晶合实验室 Sting

最近，听闻杀毒市场又多出一种叫“四核”的新技术，很是惊异，难道现在还有比云杀毒与主动防御更给力的技术了么？再去仔细看了一下，哑然失笑，原来4种独立的技术打包捆绑在一起，就可以诞生一种新的杀毒技术。如此说来，想要“五核”“六核”也不会是什么难事，不过我估计有的厂商可能会边笑边跟着做，有的厂商可能根本不屑于这样做。

但不做是会吃亏的。

尽管在奶粉、鸡蛋等诸多事件之后，人们已经学会如何将自己培养为一名至少是民间的科学家，但是像杀毒软件这种“高精尖”的行业，要想简单地了解其中的奥秘，已经超出了普通用户愿意付出的时间代价。这最终所造成的是杀毒软件厂商与用户之间的信息不对称：用户对软件性能的认识十分模糊，而厂商其实也不知道该用什么方法，能够让用户更清楚地理解到自己的技术进步。

既然双方很难沟通，那么解决这种信息不对称的基本方法就是第三方机构的介入。媒体这时候通常是非常好的介入渠道，不过这却又片面造成了厂商在宣传方面的投机取巧。好像这种没有什么技术含量的“四核”，又好像各种断章取义的“某测试最XX产品”，再例如利用某病毒作者加盟制造新闻话题之类。总之，媒体的本质其实并不是一定要追求真实，而是要追求关注度，特别是在并非有媒体精神的国度里。于是厂商们更乐得投其所好，各种上等、中等、下三滥的手段甚嚣尘上，充分诠释了“酒香就怕巷子深”的新媒体策略。

苦的只是杀毒软件的用户，努力张开了眼睛、竖直了耳朵，却看不到也听不到真相。于是部分用户将眼光投向了各种第三方的杀毒软件测试机构。这确实是在媒体之外相当有说服力的另一股中立力量。不少国际的专业评测机构都是采用了完全独立的运作方式，具有相当的权威性。事实上，通过测试的厂商们也很愿意采用测试机构的结果来宣传自己的产品，把结果当成自己的另一项认证。


能让人若饮醇醪，不觉自醉的Sting

然而，误区还是在四处蔓延。

首先，目前在公众心目中可信的机构全都是国外机构，这给普通用户造成的最大障碍其实是一个非常简单的语言问题（那些关键的计算机专业用语，大概只有像笔者这样的从业人员才会努力去辨识吧）。技术报告本身就很枯燥，如果再加上语言障碍，最后一份经历了复杂测试的报告，在国内杀毒软件用户群中却基本上落到无人观看的地步。其次是一份报告到底在什么情况下才是最有效的，或者是短期的一份报告重要，还是长期的多份报告更重要？这些问题从来就没有厂商清楚地向用户解释过。以目前国际上最为出名的VB100认证来说，要求参加该认证的反病毒产品必须完全杀除“WildList（最大病毒库）”里登记的所有病毒样本，诊断率100%、误诊率0%，并在扫描过程中没有任何误判情况，而最后只有两个结果：通过或者不通过。这一看似严格的测试方法却显得缺乏细节，只有一个“合格”线架在空中，同时该测试每月都进行一次，而国内很多说通过了VB100测试的，有些只是偶尔通过其中的一两次，没有通过的时候呢？他们不说你也不知。而又如另一项叫“AV-Comparatives”的认证，其实报告中会有相当多的细节分支，并且最后的结果也有上中下之分，但是一些厂商只是在宣传中称自己的产品“通过”了该测试，却对产品在测试中各细节项目中的表现较低避而不谈。

	On-Demand Test February 2009	Retrospective Test February 2009	On-Demand Test August 2009	Retrospective Test August 2009	RemovalTest September 2009	PUP-Test November 2009	Dynamic Test December 2009	Performance Test December 2009
avast!	ADV	STD	ADV+	ADV+	ADV	ADV	ADV	ADV+
AVG	STD	STD	ADV	ADV	ADV	ADV	STD	ADV
AVIRA	ADV	ADV	ADV	ADV	ADV	ADV+	ADV	ADV+
BitDefender	ADV	ADV	ADV+	ADV+	ADV+	ADV+	ADV	ADV
eScan	ADV	ADV	ADV+	ADV+	ADV+	ADV+	STD	STD
ESET NOD32	ADV+	ADV+	ADV+	ADV+	ADV	ADV	ADV	ADV+
F-Secure	ADV	STD	ADV+	ADV+	ADV+	ADV+	ADV	ADV+
G DATA	ADV	ADV	ADV+	ADV+	STD	ADV+	ADV	ADV
Kaspersky	ADV+	ADV+	ADV	ADV+	ADV+	ADV	ADV+	ADV+
Kingsoft				STD		STD		ADV+
McAfee	ADV+	ADV	ADV	STD	ADV	ADV+	STD	ADV+
Microsoft	STD	ADV+	STD	ADV+	ADV+	ADV	ADV	ADV+
Norman				STD	STD	STD		ADV
Sophos	STD	ADV		STD	ADV	ADV	N/A	ADV+
Symantec	ADV+	ADV	ADV+	ADV	ADV+	ADV+	ADV+	ADV+
TrustPort	ADV	STD	ADV	STD	ADV	ADV+	STD	STD

这张来自于AV-Comparatives的认证图反映了2009全年度各个月份、多种类别的测试结果，具有更重要的指导意义

显然我们无法要求用户能够硬起头皮读懂这些枯燥的报告，我们也不指望在缺乏监督力的情况下，杀毒软件厂商能够对我们实话实说。在国内尚未建立起公众一致认同具备权威性质的评测认证机构之前，作为媒体，我觉得我们应当做得更好一些，报告其然同时报告其所以然——这甚至与关注度和真实度方面的选择无关，只是多加点功夫而已。P

漫画作者：SUNS

搜狐畅游

上班族的福音
——揭秘《天龙八部2》“站岗”练级法



我和朋友都是朝九晚五的上班族，我们都玩《天龙八部2》。我玩的武当，他玩的天山。

因为要上班，所以我们的等级不可能像资深玩家那样高不可攀。尤其是踏入90级后，我们的修炼速度逐渐慢了下来。神马外挂、代练都是浮云，我们一直都很鄙视外挂，也没钱恭请代练。我们坚信：自己动手才是王道。

朋友练级比我快

不过，这些天来，我觉得很不对劲。我和朋友的练级时间差不多（都在晚上）、修炼场景也一样，为什么他的经验值比我多出好几千万呢？“哥们，你不厚道啊！是不是用了外挂？”我先发制人，“恶狠狠”地问道。“天地良心，你可不能冤枉好人！”“那你为什么经验比我多？赶快从实招来！否则，我今晚来你们家蹭饭。”我威胁道。“那是因为我找到了一支‘站岗’练级队伍。”

“站岗”练级的奥秘

原来，我们服正流行着一种特别的练级方式——“站岗”练级。方法很简单，队长在招募好等级相差不大的队员后，前往修炼地开始打怪。打怪练级时，经验分配模式调整为“各自分配”，这是关键。然后，“站岗”练级开始：队长卯足了劲儿地攻击周围的怪物，其他人原地不动，替队长“站岗”。队长在获得完整经验的同时，其他队员也能获得部分经验值：队伍人数越多，队员们获得的经验值也就越高。

“这算什么练级啊？就队长一个人杀怪，其他人休息，一点儿也不效率。”我嗤之以鼻。“不错，对于练级队伍来说，一点也不效率。但是，对于我们这样的上班族而言，那可是天赐的经验值啊。”朋友感叹道，“有了‘站岗’练级法，只要家里有电脑，就可以工作练级两不误了。出门前找个这样的队伍，将游戏角色挂在练级区域中，回到家后，你就有可能获得数百万经验值。队长练级越勤快，你获得的经验值就越高。我的经验值就是这么积累起来的。”

据朋友讲述，受防沉迷系统的影响，玩家们击杀怪物达到一定数量后，获得的经验值将逐渐减少，直至为0。这对于一些喜欢带着珍兽单刷的朋友而言，是一种极为不爽的限制。

组满队伍练级后，击杀怪物的数量会均摊到每个队员的头上。比如：1个人击杀1只怪，防沉迷系统就会有1只怪物被击杀的记录；若队伍里有6名队员，防沉迷系统便会自动将这只怪物摊到6名队员身上。队伍可以多击杀几只怪物，才相当于1个人击杀1只怪物。

修炼地的选择

“你小子，有这么好的自动修炼方法，竟然不告诉我？”我大怒。“我以为你知道……”朋友辩解道。“哼，快把我介绍到你们队伍里。从明天开始，我也要和你们一起‘站岗’。”我有些迫不及待。“好的。刚好我们队伍还有一个空位，回头我给队长说说，可以的话，你明天一早在昆仑山地图等我们。”朋友说道。“为什么在昆仑山，不去昆仑福地？昆仑福地的怪物数量更多啊。”我疑惑不解。

“昆仑福地战斗不加杀气，在那里修炼，很容易招来是非。我们人又不在，被击杀后，就无法继续享受经验果实乐。所以，我们一般在昆仑山、撒马尔罕等地图修炼。这些地方虽然怪物数量略少，但生命安全有保障。只要不遇上仇家或十恶不赦的‘杀人狂’，就可以‘站岗’到我们下班回家。”朋友耐心地解释道。

“原来如此。好吧，明天昆仑山见。如果敢把我丢下，我来你们家蹭饭一周。”第二天上午，昆仑山某处，一位帅哥队长正带着真受奋勇杀怪。他身边站立着五位“保镖”，其中就有朋友和我。


朋友携手闯江湖


一个人练级，真孤独


大家准备下，给队长“站岗”了哈


辛苦的队长，都被怪物“淹没”了


昆仑福地不加杀气，所以不安全

多益网络

体验冲级快感，进化为巅峰——《神武》新区冲级攻略



《神武》又开新区了！很激动吧，想在新区出人头地?想在新区成为巅峰的存在？想让自己有话语权？本文将和大家讨论，如何实现上述想法。

一、进入新区前的准备

1.你想在《神武》这个世界站住脚，你就必须了解这个游戏。

2.准备一点资金。钱可以帮助你省去许多麻烦，还能提高效率，让你更快的达到巅峰。

3.建立一个较好的人脉，强者不是单独存在的，是成群存在的，最好是拥有固定队伍，这是快速成为巅峰存在的必要条件。

二、冲级，行动起来

新区第一天很重要，你必须要尽最大的努力克服一切困难来争取时间。开区是中午12点，个人觉得有条件的话，第一天需要从中午12点保持到晚上12点都在线。为什么？因为第一天大家都争分夺秒，这时候很有激情，也最能体会冲级的乐趣。

第一天，门派的特色还没有体现出来。所以第一天要做的事就是，尽一切努力完成所有任务。在做青河镇支线任务的时候，你可以先在老区熟悉一下，毕竟早点脱离新手村也是一种成就。而且用半个小时就可以做完的，也不损失什么。做完新手村任务我们也达到10级了，别忘了在做任务的过程中，抓一只攻资1300左右的宠物，不要求一定是宝宝，但是加点要全部加力量。进入长安城，先去门派拜师，其他门派技能学不学无所谓，有回师门技能就可以了。然后直奔支线任务，支线完成后，组上朋友把剧情也杀了。这时候等级能达到30了。30级回去把师门做了，把技能学了。把装备配全，去洗一只宝宝，不要求极品，但是该有的不能少，比如霜狼（连击，攻资1300以上）。角色达到等级上限后，不推荐突破，因为没有任何意义。万事俱备后，和固定队伍组上，领满双倍时间疯狂的抓鬼吧！

第二天到了，没烧完的双倍就赶紧去烧完，双烧完后全天封妖，如果妖少人多，那么领上三倍，野外去。这时候经验稳步40了，门派特色逐渐表现出来。到现在已经是脱离新手阶段了，接下来就是时间与金钱的比拼了，能否继续存活下去，看的是你的投入。

三、保持巅峰存在的方法及条件

很多玩家并不只是满足于刚开始的巅峰，那么如何做，需要什么条件才能继续在《神武》世界里保持巅峰存在呢？

首先是时间，想要把任何事做好，时间不能少，也就是说，想要保持巅峰，那么就要保证有时间去玩游戏。时间该如何投入？

1.每天2个小时以内，适合大众玩家。2.每天6个小时以内，适合时间充足的玩家，选择这种投入依然不能保持巅峰。3.每天8小时以上，呵呵，为成为巅峰而存在的投入，成为巅峰的必要条件。个人并不推荐这种投入。如果你们有2个人，每人平均4小时倒是可以。仅仅单人的话，也不可能保持巅峰。毕竟精力有限。注：这里的时间投入意思是游戏角色在线时间。

其次是玩法，时间有了，接下来该如何做？其实游戏的玩法是多样化的，各位完全可以自主选择，我给的仅仅是一个参考。

1.每天必做：师门、副本。2.每天可选，三界悬赏、修炼、天降宝箱活动、旗包、跑商、宝图任务、神行任务3.每周必做，抓8小时的鬼（抓鬼的时候可以回帮派领赏金任务）4.每周可选，野外烧三、游戏活动、封妖、跑环（有钱人的玩法）。只要有充足的时间，以及能够按照玩法进行的玩家，才能保持巅峰（代练除外）。

四、总结

综合以上条件，大家是不是觉得成为巅峰很困难呢？强者的背后是每天辛苦的付出啊，我觉得大家应该给自己定好位，心中想成为巅峰的玩家，你能不能做到这种地步，如果能，你就做。如果不能，那么你需要把游戏心态调整过来，找到符合自己的条件，给自己定好位。



40级以后必做修炼任务



宝图任务，人人都做，必须的



每日必做抓鬼任务



神行任务每日必做



师门任务每日必做

盛大网络

从2010年11月8日开放测试至今，《夺宝传世》向玩家展示了其用心做好游戏的一面。游戏的特色打宝、赚钱、复古三条深得广大忠实“传奇”系列游戏玩家心意，这让《夺宝传世》在不删档测试之初即取得了不俗的成绩。



打宝赚钱，创意传世 复古《夺宝传世》评测

用一个字来形容网络游戏最中激动人心的瞬间，我想没有比“爆”字再适合的了。作为一个“传奇”系列作品的忠实玩家，我亦深深地陷入游戏赋予我们的每一个激动人心的瞬间中无法自拔。无论是打Boss还是PK，也无论是从怪还是从敌人身上，那种爆出装备带来的惊喜，是最让人期待的。如果你是一个“传奇”系列作品的老玩家，你一定会认同我上面说的内容。可盛大一贯的超低爆率是一个让人挥之不去的噩梦，如果我告诉你现在有一个连普通小怪都有50%概率会进行大爆的游戏，你信不信呢！“私服？”NO、NO，这就是盛大近期开放的复古打宝赚钱之作——《夺宝传世》

游戏外观与音效

游戏的画面相比其他“传奇”系列游戏有了一定提升。但是游戏最高只支持1024×768的分辨率，针对于现在装机市场的宽屏显示器来说，为了避免游戏人物变形，还是尽量采取窗口游戏看起来比较舒服。

若是说游戏的界面没有一点变化是骗人的，《夺宝传世》吸取了现有市面上即时游戏操作界面的优点，改变了游戏的界面风格。当然，喜欢怀旧风格的玩家依然可以选择“传奇”一贯以来的UI界面来进行游戏。两者各有优缺点，时尚的UI配合1024×768的分辨率可让角色的可视范围最大化，技能使用范围最大化。你可以在第一时间发现入侵的敌人或是刷新的Boss，在第一时刻做出攻击姿态。而传统界面配合800×600的分辨率虽然在可视范围上略小，但其精准的打击，可以让玩家在PK时更容易选中敌方角色。当然，游戏的界面和分辨率玩家可以随时随地的进行调整。

另外值得一提的就是游戏的音乐和最初的《传奇世界》同出一辙，许多老玩家听到这似曾相识的音乐，无不纷纷怀古畅游。

任务系统

《夺宝传世》从刚进入游戏接到的任务就可以看出，盛大这次不打算使用打怪升级这单调乏味的手段来留住玩家。本作的任务系统相比较“传奇”系列的其他作品来讲，实在是太给力了。从一出生开始，任务就不断，你不用再为了买装备而到处杀猪、杀鹿来剥肉卖钱。因为做任务所给的一系列装备，足以让你用到20级以后。从新手套装到轻盔及15级职业武器，除了17级的技能书要10万金币是个坎儿以外，其他的盛大都很贴心地为你想到了！不用大号带，新人在2个小时内就可以华丽地升到24级。没抽烟时间？好吧，无处不在的“脑残”自动寻路功能，终于有发挥它作用的地方了。

任务系统除了简单易做外，奖励还十分丰厚，不光给金币，绑定金币也稀里哗啦地给一堆。除了双份奖励外，经验奖励也很可观。当你到30级以后除了主线任务外，还有许多日常任务与周长任务，有的日常任务每周还会根据完成的次数得到额外的经验包奖励。所以主线及一些奖励丰厚的日常任务都是玩家们每



《夺宝传世》五大承诺

天不可错过的任务。当然，主线任务会随着游戏的进展越来越难，先不说地区改变带来怪物强弱的变化，单是将军东上下4层的跑任务，就够累人的。如果你还是个法师，那就更要小心不要被路上的怪“打劫”了！说到这里就不得不说本作的称号系统。主线任务以10级为一个段落，每升10级就可以接到下一个区域的任务。而你每完成一个10级的主线任务，就会获得一个“神武X等兵”的称号（完成第一个任务会得到“神武1等兵”，以后依次“2等兵”“3等兵”晋升）。从理论上来说，主线任务完成度越高，称号等级就会越高，但RMB玩家不受此规则影响。

小窍门：使用绑定金币购买的物品不会掉落，这下你不用担心同在尸王殿打书的玩家因为即将用尽的药水而将魔爪伸向看起来弱小的你了。

游戏特色系统

在游戏宣传之初，盛大遍做了这样五大承诺——无元神无神水、无天关无公主、封顶71级、NPC回收装备可换元宝、收费道具免费获得。作为以打宝、PK、复古为主题的游戏，盛大取消了以往的一些不受玩家喜爱的活动和系统。这5个承诺也表示了盛大力求打造一个绿色公平打宝游戏的决心和信心。通过评测时我们在游戏内的观察，元神、天关、公主、神水这些的确是没有，而71级封顶由于太过久远而没有见到，NPC回收装备也是事实（换的是绑定元宝），而绑定元宝真的可以在商城里购买收费道具（买回来是绑定状态的）。

至于生产技能，在《夺宝传世》中并未出现。毕竟是一款以打宝为主的游戏，若是生产技能出现的话，还要打宝做什么呢？但生活技能我们是不反对出现在游戏中的，因为可以为打宝与PK增加些许变数，而这些变数则是PK中最精彩的部分。

从网络游戏诞生以来，怪物的爆率是控制在厂商手中的，玩家是没有权限进行更改的。而《夺宝传世》的出现打破了这个“规定”！

珍宝珠是本作新出现的一个名词，珍宝珠是在玩家20级通过打怪积累珍宝制获得的。当珍宝值累积满一条时，即可点亮一颗珍宝珠以及大量的荣誉点数，还可获得一次大爆的机会。累计满四颗珍宝珠后，更能获得10分钟左右的双倍爆率的时间！此时珍宝值将会进行10分钟的倒计时，当珍宝值倒退到0时，双倍爆率结束，但珍宝值将开始重新累积，珍宝值每天没有使用限制喔。如此一来，还有人嫌怪的爆率低么！

游戏心得

1.由于《夺宝传世》爆率很高，可供打宝的地方也很多，而且任务奖励的免费道具基本上填补了前期的原始积累过程。因此在游戏中经常可见一个小Boss大爆，但爆落的装备和药水无人问津的现象。除此以外，游戏中后期的技能书被奸商炒至天价的习俗似乎是继承于《传奇》系列的其它作品吧。

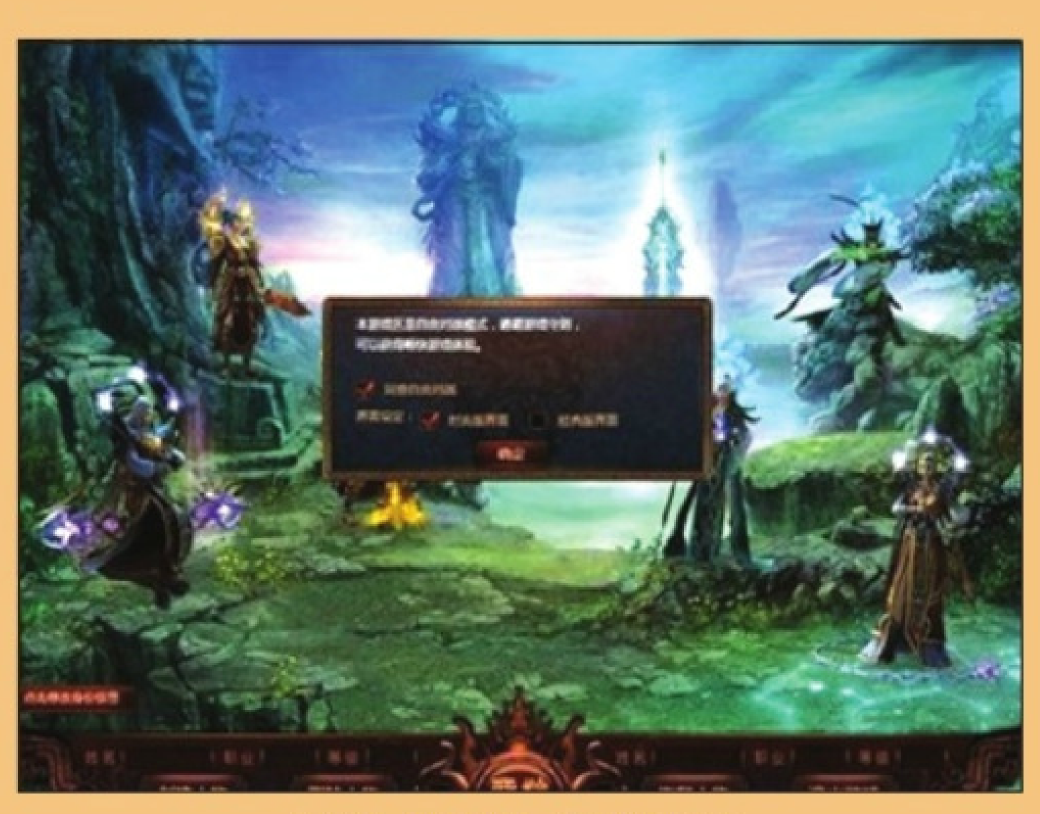
2.游戏里随机卷轴没得卖了，大家都把随机视若宝贝（毕竟随机卷轴是打宝、杀人越货、躲避仇家的不二选择），轻易不愿使用，目前来看似乎只有通过打怪才有可能获得（当然，高价收购也不失为一个快速获取随机卷轴的良方）。

3.打宝主要的方式有普通的野怪，免费的打宝地图，收费的打宝地图，打Boss四种途径。而专门的打宝地图是有等级限制的，若等级不够是无法进入的，所以前期是否投资进行冲级就是仁者见仁、智者见智的事情了。

4.打怪爆得爽，PK掉落也爽。即使是白名，被杀后都有概率会爆出包里的药水或是装备。而绑定的物品时不会掉落的，那么究竟应该带绑定的物品还是不绑定的物品就看玩家自己了。



任务系统的出现改变了打怪升级的单调套路


双界面的选择是否够贴心？



打宝简单容易，点开NPC想去就去

结语

《夺宝传世》现在之所以备受玩家关注是因为高端玩家可以通过垄断高级地图打宝赚钱，休闲玩家可以在各等级的打宝地图打出装备卖给回收装备的NPC，也能养活自己。万一出个极品就能小发一笔，衣食无忧。

《夺宝传世》紧紧围绕“一切只为玩家”的理念。在切实满足玩家需求，给予玩家激爽的游戏体验的同时，必定会赢得玩家认可和青睐。

完美时空

获取元神修为独家攻略

揭秘《诛仙2》首创元神修真系统



随着“为爱成神”全新资料片的公测，《诛仙2》首创的元神修真系统也正式上线。新的成长路线、新的升级秘法、新的武学技能，元神系统进阶修真的精彩内容，无不让每一位修真之人为之疯狂。

凡修真之人，历经“天”“地”“人”三劫之后，便可磨砺心智，蜕变成神，武学修为也将达到一个全新的高度！正所谓修炼“元神”。而元神的修炼需要元神修为珠才可以进行提升，那么元神修为珠又是如何获得的呢？

元神修为珠获得方式一：天界

新开放的全新地图—天界，所有封神成功的玩家都可以进入。在天界中，所有的任务和活动都会提供元神修为的奖励，可谓是我们封神玩家的修行圣地。

但天界作为天帝与众神存在的居所，千万年来通往天界的唯一通路蟠龙峰一直被封禁着，不过随着天帝封印被破除，蟠龙峰重现人间。只有集全服玩家共同之力，完成“跃龙门”系列活动打破蟠龙峰之上的四重封禁，才可以正式开启与天界连接的道路。

天界是以各个游戏大区为单位的跨服地图。在天界中来自同一大区不同服务器的角色将会同时出现在地图之中，共同进行游戏并参与互动。在天界中，你不仅可以快速的提升你的元神修为，而且天界地图中拥有极为丰富的珍宝资源，在凡间极为稀有的宝物，在这里你都将唾手可得！





元神修为珠获得方式二：跃龙门

在龙灵特使NPC处可以接到“蟠龙圣峰”任务，接取任务后，会被自动传送至帝坛，进入到蟠龙峰后，你会看到任务NPC木华道人，在木华道人处可以接到“跃龙门”的任务，完成任务后，就可以获得海量的元神修为珠作为奖励。而且这也是进入天界之前的每人必做任务！

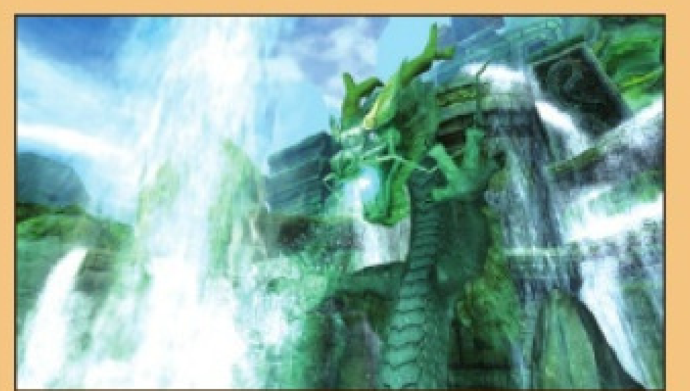
任务是要求拆除蟠龙峰上的第一层龙门，每拆除一道龙门会掉落十包“一包元神修为珠”，每包里面含有50个元神修为珠，这可是不菲的奖励噢，而且拆除第一层龙门是非常简单的。



元神修为珠获得方式三：龙元宗解

将第一层龙门拆除后，你就可以在出生点的NPC融玄道人处接取到“龙元宗解”的任务，并且会获得龙元宗解的道具，持有此物之后，就可以在旁边的NPC天官昊成子接取到任务“华宝龙山”以及“天脉勇者”，但这两个任务，每天只能选择完成一个。

任务完成后，就会获得元神修为珠的奖励，同时还会削弱龙门上禁制。这是全服玩家需要共同努力去完成的任务，只在这样，才会早日破除龙门，打通自己服务器与天界的道路！





元神修为珠获得方式四：蟠龙峰日常任务

每日可以在蟠龙峰的NPC李婷枫处接取到两个日常任务，分别为“采集灵花”和“仙灵雪貂”，一个是采集任务，一个是杀怪任务，两个任务的地点都在一起，没有太大的难度，一个人也可以轻松通过，完成任务后就可以获得元神珠的奖励。每日仅限完成一次。

元神修为珠获得方式五：封神主线任务

完成封神主线任务，将会给予海量的元神修为珠，可以说主线任务是前期快速提升自己元神修为的最佳方式，并且当你的元神修为达到十阶时，你在刷库任务的时候，将会获得双倍数量的元神修为珠奖励。



汇众教育

坚持！为了自己的梦想
记广州（动漫游戏）校区冯杰洪



梦想，一个人一生的承诺，一生的追寻，一生的生存意义所在。我一直都有一个梦想，一个很美的梦——CG动画设计师。

优秀学员案例
姓名：冯杰洪
主攻专业：3D动漫设计
就职单位：新亚洲娱乐（香港）有限公司
担任岗位：模型师

小时候我便对动画很感兴趣，因为喜欢就开始细细了解，每周我都会准时收看动画放映，去了解自己喜爱声优的近况，但这种热情只出现在看到日本动画的时候。这时就有人问我为什么不看国产动画呢？我的回答是：国产动画太注重形式，大多只把动画定义在15周岁以下的年龄段观看，年龄范围小，教育意义强，忽略了感官上的新鲜、刺激感，从而使国产动画不被大多数成年人接受。当时的我就在想“怎么可以改变这种状况呢？”也许我可以学习优秀的动画创作方法，制造出富有中国特色又被国内成年人认同的动画，从此这个念头便在我心中萦绕，成为了我以后学习的动力。

起初提及报名专业培训学校学习动漫设计时，遭到家人的一阵炮轰。他们认为：动漫不就是动画片吗，那仅能作为闲来无聊的消遣而已，哪能当成一门技能、一种营生的手段？后来在我的坚持和耐心的劝导下，父母终于抛开了先前的偏见，开始慢慢接触了解起这个行业来。经过多方咨询和对校区的实际考察，在家人的支持下我来到汇众教育广州（动漫游戏）校区开始学习。

那时的感觉就像是在沙漠里干渴到极点的人看到绿洲一般的兴奋与激动！

之前有人对我说过，理想与现实是很鲜明的，有兴趣是好事，但是如果为了生存你还会选择去做你想做的事而不是能让你生存下来的事么？我当时的回答是：理想与现实只有一层纸而已，一层名为努力的纸，这层纸上谱写了你从理想到现实的经过与汗水。不是还有句老话说的好么？功夫不负有心人！

来到学校之后，作为一个没有绘画基础功底的人，标新立异的创造力和天马行空的想象力成为我最大的天赋。虽然画工尚处初级阶段，但是我奋起直追，努力磨练，作品的完成度越来越高。近十个月的学习，让我成长为一名出色的3D动漫设计师，已经可以独立完成模型的创作、灯光、渲染和后期等工作。

毕业后，在就业老师的推荐下我来到新亚洲娱乐（香港）有限公司，从事模型师的工作。要知道能做自己喜欢的事，过自己喜欢的日子是一件多么幸福的事！我要将有限的生命投入到中国动漫事业中去，以全部的激情去创作，将国产动漫发扬光大，这是我学习的动力也是我努力的目标！

在最后，我想说：想做一件事情的时候，如果觉得那是条光明大道，就不要犹豫、不要徘徊，立即行动，不要被别人的想法所左右，决定权永远掌握在你的手中，世上没有什么难事，只要你想去做，就一定能做好。我很欣赏那些有上进心的人，有想法，有目标，有毅力又肯行动的人，一份耕耘，一份收获，幸运之神一定会常常眷顾！

汇众教育广州（动漫游戏）校区
网址：http://gz.gamfe.com



学员作品展示（一）



学员作品展示（二）



学员作品展示（三）



学员作品展示（四）



学员作品展示（五）



《魔兽世界——浩劫与重生》五人副本英雄模式攻略——黑石洞穴

黑石洞穴拥有5个Boss黑石洞穴，位于大家熟悉的黑石山。这个副本的普通模式是CTM里第一个5人副本，普通难度是面向79~81等级玩家的（英雄难度对应85），难度相对来说比较低，而且由于小怪相对比较密集，副本比较短，是个刷本升级的好去处，不少玩家都是通过反复打黑石洞穴升级到82级直接去地深之源进行任务，以避开海加尔山和水下等初级地图的练级人潮。

这个副本并没有太丰富的剧情，只是通过任务告知玩家，这里是是奈法利安被父亲死亡之翼复活之后，率领暮光之槌在此地继续他的邪恶试验，其恶劣程度远超其在黑翼之巢中进行的龙类杂合试验，甚至出现了将暮光信徒转变为龙兽和元素生物的可怕仪式。

进入副本之后，玩家清理三组怪物就可以面对一号首领罗姆欧格·裂骨者。怪群中有较多的法系怪，而且有巡逻怪的存在，所以需要注意将小怪拉回击杀和确保打断和控制。这些怪物并没有强力技能，注意驱散和打断就可以废掉这些法系怪的八成功力。不过有一种暮光系的小怪会在脚下施放AOE，伤害较高，坦克和近战DPS要注意躲避，不要硬吃。值得注意的是，一号首领在进入战斗之后会呼喊周围的小怪帮助自己，所以将Boss周围的小怪清理干净之后再行攻击。


坦克将Boss身边的那批小怪引到较远处击杀，避免Boss战时它们被Boss召唤进入战斗

罗姆欧格·裂骨者
HP=893 580（普通模式）
HP=4 564 670（英雄模式）

地震（普通模式）：重击地面而触发地震，在3秒内对附近的所有敌人造成9000点物理伤害；**地震（英雄模式）：**重击地面而触发地震，在3秒内对附近的所有敌人造成9000点物理伤害，并刷新一批小土元素。

哀痛之链：将所有小队成员拉到施法者身边用哀痛之链绑住，被绑住的人可以施法和攻击，但是不能移动。除非将哀痛之链击破。

碎颅（普通模式）：对施法者0码范围内的所有敌人造成95000至105000点暗影伤害，12秒施法；**碎颅（英雄

模式）： 对施法者0码范围内的所有敌人造成10500至155000点暗影伤害，8秒施法。

致伤打击： 对目标造成125%的武器伤害并使其受伤，任何对其使用的治疗技能效果降低25%，持续6秒。

呼叫帮手： 罗姆欧格呼叫附近的手下来帮助他！

呼叫帮手这个技能的有效范围大概是15码，所以请确保该Boss的15码内没有小怪再进行战斗。普通模式下整场战斗非常简单，需要注意的技能仅有哀痛之链和碎颅两个。当小队被Boss以哀痛之链锁住时，DPS及时转目标打掉哀痛之链并逃跑，等Boss施放完碎颅之后重新靠近DPS直到下一次哀痛之链，往复循环。英雄模式下的战斗同样不难，不过要注意的是，英雄模式的地震之后会刷新五个土元素，需要坦克及时拉住。Boss很快会施放哀痛之链，全队需要迅速在众多目标中及时选中哀痛之链进行攻击并准备逃离Boss碎颅范围——由于英雄模式下碎颅的施法时间比普通模式短了4秒，所以任何迟疑，都会导致死亡。

作为整个副本最简单的首领，裂骨者不会对玩家们造成多少困扰，只需集中注意力，这个Boss就只有乖乖送上战利品的份。

击杀完1号首领之后，将会有一个非常强壮的食人魔拉兹帮玩家清理怪群，普通模式下这些怪可以提供声望值，以升级为目标的队伍可以抢在拉兹击杀这些小怪前攻击一下他们，就可以分到经验。营销模式下，由于这些怪并不能提供声望值，为避免意外，建议玩家只需跟随拉兹即可。



哀痛之链往往在地震之后释放，玩家需要在一大片血条中及时准确的选中哀痛之链，进行攻击

随后玩家需要面对一种较为强力的龙兽怪物，它的攻击较高，并且会给坦克施放高持续伤害的Debuff，需要治疗留神应对。它会对当前目标施放暗影打击，这技能完全翻版了HTOC阿努巴拉克战斗里中虫的暗影打击，需要及时打断，否则等它施法完成之后，将闪现到坦克背后并造成非常高的伤害。

除了龙兽之外，二号首领身边还有几组暮光系的怪物巡逻，最好清理干净之后，才开始首领战。

柯尔菈，暮光信使

HP=893 580（普通模式）

HP=5 394 610（英雄模式）

进化： 为目标灌注虚空精华，使其快速进化。

暮光进化： 使目标进化成暮光龙人。

黑暗敕令（普通模式）： 下达一道黑暗敕令，使指定的目标恐惧奔逃3秒，并且在持续期间内造成15000点暗影伤害；**黑暗敕令（英雄模式）：** 下达一道黑暗敕令，使指定的目标恐惧奔逃4秒，并且在持续期间内造成30000点暗影伤害。

这是一场技巧性的战斗。具体的战斗场面请参考下图，普通模式下，会有两个暮光信徒跪在祭坛边接受Boss光线的催化，光线会快速给他们叠加Debuff，当达到100层的时候，他们将进化成暮光龙兽——就是之前路上会施放暗影打击的那种。玩家可以通过阻挡紫色光线的方法阻止信徒身上的Debuff叠加，从而阻止其变身——不过要注意的是，玩家被光线照射同样会叠加Debuff，到达100层后同样会叛变成为暮光龙兽。英雄模式下，将会有三名暮光信徒接受光线进化，同时Boss的黑暗敕令带有恐惧效果。

普通难度下由于只有2个信徒，所以玩家可以任意交换挡光来阻止其变身，战斗较为简单。

英雄难度下由于有三个龙兽，挡光需要一定的技巧。早期的攻略认为需要全团5个人轮流挡光，才能保证信徒和自己都不会变身。

不过笔者实践发现，其实一个人就可以搞定一道光线而无需他人协助。具体的方法是让治疗和一名远程职业分别挡住左右的光线，坦克或者任意近战DPS挡住中间的光线。当自己身上的光线Debuff叠加到80层时迅速离开，等Debuff自然消失之后马上接上，正好可以保证信徒和自身，都在变身的边缘而不失控。同时，笔者发现DK的反魔法盾、盗贼的暗影斗篷可以暂时阻止Debuff层数的增加，而冰箱、无敌等技能可直接清除层数，善用这些技能，可以帮玩家轻松处理好光线。



恢复萨满、术士和盗贼分别挡住了三条光线

此外，由于英雄模式下，Boss的黑暗敕令带有恐惧效果，所有打断职业都要注意打断，否则4秒的恐惧时间内，

很容易出现意外。笔者在某次战斗中，盗贼队友在Debuff叠加到90层躲开之后，未能打断黑暗赦令，导致其恰好被恐惧至光线处，直接叛变。

由于Boss本身的攻击非常弱小，在掌握了诀窍之后，这场战斗将会变得毫无压力。



盗贼恰好被恐惧，导致Debuff意外到达100而叛变

二号首领通向三号首领的道路上，小怪较为密集且多为法系，及时的控制和打断是必不可少的。拉兹在这里会再次出现，帮助清理部分小怪。

到达三号首领房间后，玩家将会面对该副本最强力的小怪，两只名叫燃炎的火元素，以及满地的软泥。“燃炎”，会活化附近的灰色软泥，使其变成熔火黑曜石混合体，这种小怪让玩家获得热能耗竭的效果，使玩家减少生命上限10%，并且减少移动速度10%，如果被这些史莱姆打到，会不断的堆叠烈焰缓冲，每堆叠一次会让受到的火焰伤害增加100，目前看来可以无限堆叠，只要火元素一死掉，这些小软泥就又会变回灰色。所以战斗的重点就是在小怪把团队AOE死之前杀死他们。

房间里面会有两只火元素，建议引第一只火元素的时候，可以拉退远一点的地方打，这样第一波小软泥死掉后会死在比较里面，打第二只火元素的时候，才不会因为火元素靠近，使得第一波小软泥又再度被活化。如果一口气活化太多火元素，坦克，治疗一定要用技能来渡过危险期。

卡尔许·控钢者

HP=893 580（普通模式）
HP=4 979 640（英雄模式）

速银护甲：受到的伤害降低99%。

超热速银护甲：每迭加一层，受到的伤害增加5%，并且每一次攻击都会附加火焰伤害。

热能波：当熔炉燃烧钢铁扭曲者的护甲时，会产生热能波，热能波会对熔炉范围内所有人造成火焰伤害，伤害依钢铁扭曲者的高热快银护甲层数而定，层数越高伤害越高。

顺劈斩：对目标和离目标最近的单位造成110%普通攻击的伤害，最多可以伤害到3个目标。

熔炉爆发：外圈的熔炉喷发出较大的火圈，站在上面会受到伤害；**熔炉爆发（英雄模式）：**外圈的熔炉喷发出火焰，站在上面会受到伤害，并刷出数只小怪攻击玩家。这些小怪被击杀后将会产生一滩熔岩，如果Boss接触到会触发技能2与技能3。

这个Boss的技能较多，而且多为组合施放。技能1和技能5为组合技，每当Boss的护甲冷却进入速银护甲阶段，就会施放技能5（开场阶段的速银护甲时期不会触发技能5）；技能2和技能3为组合技，当把Boss拉到场地中心的火珠，或者场地上的火焰中时，它的护甲便会融化，并且每叠加一次融化层数就会施放一次3技能。普通模式下这个Boss非常简单，只需把Boss拉到火柱中烧一次，等待其冷却之后再次烧，如此循环。但是在英雄模式下，由于不熟悉技能的彼此联系，这个Boss是大部分开荒团队的噩梦。根据团队的硬件、职业构成，可以采取不同的打法。

硬件差的情况下的打法，坦克和治疗无法承受多次叠加熔化护甲带来的单体和群体伤害，所以需要通过不同战术进行规避。

首先介绍下双坦打法，这种打法的硬件要求非常低，但是需要较长的时间。装备好的坦克去拉Boss，按照普通模式的循环。任意一个DPS穿坦克装拉技能5之后刷新的小怪，并使他们死在远离Boss的地方，这样可以避免小怪死在Boss脚下，出现的火圈使得Boss多次触发技能3而导致灭团。

其次是风筝打法，这种方法适合远程职业较多，没有人可以充当副坦克的队伍。其打法和双坦打法类似，不同点是依靠远程职业，把小怪拉开击杀，坦克根据小怪击杀速度，在DPS转移目标攻击Boss前，提前判断是把Boss拉到小怪产生的火圈中烧化护甲或是拉到中间火柱中烧。该打法对配合要求较高，容错率较低，耗时较久。



风筝打法，这里的坦克是就近找火圈烧Boss，为了方便风筝，一般要清理掉周围的普通怪。

在坦克和治疗有一定蓝装基础的情况下，或者说团队中有可以开嗜血压缩战斗时间的职业时，可以尝试一种较为简单粗暴的打法。笔者观察发现，只要全程保持Boss身上有融化护甲效果，则可以完全阻止技能5的施放。那么只要坦克在开场融化护甲之后，在熔化护甲Debuff消失前5

秒左右重新烧一次，这样可以完全杜绝技能5的出现，使得这场战斗的场面回复到普通模式那般简洁。不过由于这样会使得Boss的技能2的附加攻击力和技能3的AOE伤害越来越高，所以必须尽快结束战斗，否则团队最终崩溃。不过这种打法可以大大简化战斗流程，所以当全队装备接近英雄本毕业的时候，笔者推荐采用此种打法。

4号Boss美丽是一只熔岩犬，在通往他的路上，只有暮光怪群和巡逻元素怪两种怪物。这里的暮光怪群比之前遇到过的额外增加了冰霜手雷和暗影牢笼两个技能，冰霜手雷会在地面放出一片冰霜并造成高额伤害，坦克和近战DPS必须迅速离开；而暗影牢笼则是一个Debuff，使你在移动时受到高额伤害。这两个技能组合起来非常容易秒人，所以建议采用控制打法。

暮光怪群之后有几组巡逻的元素怪，这些怪会随机对玩家施放陨石术，伤害很高，可以通过集中站位分担。

巡逻的双元素怪需要全体集中站位，分担陨石伤害，单人中陨石基本必挂。



巡逻的双元素怪需要全体集中站位，分担陨石伤害，单人中陨石基本必挂

美丽
HP=893 580（普通模式）
HP=4 564 670（英雄模式）

周围有三只小熔岩犬，房间的最角落还有一只名叫兰提的熔岩犬，切勿杀死他，否则美丽将进入狂暴状态，伤害成倍数增加，很容易秒杀团队。

恐吓咆哮（普通模式）：使附近的敌人因恐惧而逃跑，持续4秒；**恐吓咆哮（英雄模式）：**使附近的敌人因恐惧而逃跑，持续5秒。

狂暴冲锋：（普通模式）向敌人冲锋，将其击退并造成7863至9137点物理伤害；狂暴冲锋（英雄模式）：向敌人冲锋，将其击退并造成15725至18275点物理伤害。

岩浆喷吐：对一名敌人目标造成3400至4600点火焰伤害并让他着火，同时每3秒额外造成4000点火焰伤害。被移除时会产生爆炸。

烈焰爆发（普通模式）：对附近的敌人造成5087至5912点火焰伤害，并将它们击退；**烈焰爆发（英雄模式）：**对附近的敌人造成11100至12900点火焰伤害，并将它们击退。

小Boss技能：

熔岩唾液：燃烧的熔岩唾液会在地上留下一滩熔岩，每秒对区域内的敌人造成2750点火焰伤害，持续20秒。

小的大火焰吐息：每1秒造成9980点火焰伤害，持续5秒

普通模式下三只小熔岩犬和Boss没有仇恨链接，可以先行击杀，所以战斗非常简单。在英雄模式下，三只小熔岩犬与Boss仇恨链接，所以可以根据团队中控制职业的多寡以及控制技能的强弱，决定杀多少熔岩犬、控制多少，然后集火Boss。正常战斗没有什么特殊的要点，注意躲避好场上的火焰，注意自保。

击杀完4号之后，清理两堆小怪就可到达5号首领处，小怪种类与四号前相同，不再赘述。一路上帮助玩家过关斩将的拉兹再次出现，帮助玩家清理掉最后一组小怪后，被5号首领秒杀。

卓越者领主奥希迪厄斯
HP=837 731（普通模式）
HP=4 149 700（英雄模式）

普通难度下Boss身边带着2个随从，英雄模式下有3个。随从有很高的免伤，无法击杀。

技能1，石之痛击：强力的攻击，使近战攻击所造成的伤害提高50%，并且将目标击倒。

技能2，雷霆一击：对附近的敌人造成较高的自然伤害，使他们的移动速度降低50%，持续8秒。

技能3，暮光腐化：腐蚀敌方目标，每2秒造成一次暗影伤害。持续12秒。

小怪技能：微光屏蔽：降低目标受到的治疗效果24%，持续4秒。

这场战斗的难度并不高，因为首领并没有什么致命的招式，难点反而在于小怪降低治疗效果的技能，在叠加到100%后，很容易使得坦克死亡。所以该战斗主要在考验小队如何在Boss雷霆一击的减速效果下进行风筝。任何被随从攻击的人要和他们保持距离，来避免叠加Debuff。虽然他们不能被控制，但是可以使用减速技能与晕技能，同时斗篷、反魔法盾、冰箱与无敌等都可以有效应对微光屏蔽。DK的亡灵大军、法师的冰环等技能，在这里非常有效。



坦克在被叠加治疗减成Debuff后，开始风筝小怪

战斗到一半，Boss会将自己和随机一个随从进行切换，这坦克和DPS要及时最初应对。能通过前四个Boss考验的玩家，是不会被这种阵势缩难道的，在经历了一场混战之后，相信玩家终将能战胜这个关底首领，轻松领取奖励。

《魔兽世界——浩劫与重生》五人副本英雄模式攻略——石岩之心

和英雄死亡矿井一样，英雄石岩之心是目前最让人头疼的英雄本之一，即使是熟练工，也可能阴沟翻船。整个副本有很多强大的小怪，Boss战斗虽然不复杂但是要求反应灵敏，如果是野队，遇到几位不甚机灵的队友，在这个副本灭上三四个小时都不为奇——而且甚至在付出了这些时间之后还不能打通。

这个副本并非寻常之地，暴雪给这个地方安排了非常重大的剧情：这个副本就是大灾变开场动画中，死亡之翼打造新铠甲的地方——而死亡之翼的上一套盔甲，虽然经受住了上古之战的摧残，却在刀锋山与格鲁尔打斗之时，被卡德加施以简单的法术而崩解(详情请看魔兽官方小说《巨龙时代》)。死亡之翼的第一套盔甲是地精在上古之战时期打造的，而这次则由暮光教徒们为死亡的化身效劳。

在CTM的剧情中，四大元素领主中的石母塞拉赞恩和水元素领主耐普图隆均被上古之神的势力欺压甚至攻击，两者均被迫站到了古神的对立面。石岩之心对地深之源的居民来说曾经是神圣不可侵犯的区域，但是现在已经完全落入了古神势力暮光之槌的掌控之中。石母塞拉赞恩和陶土议会的萨满们，为了消灭暮光之槌的高阶祭司艾吉尔和她那些忠实的追随者们——其中甚至包括石母的一名孩子——开始对石岩之心进行反攻。

这个副本的小怪和Boss都较难应付，笔者将一一介绍下它们的特点以及应对方法，刚进副本，我们能见到我们的老朋友米尔浩斯·法力风暴，还记得他吗？“天杀的，快治疗我，我要隔屁了！”没错，就是被纳鲁误关在禁魔监狱的那个搞笑侏儒。不过这次，他却成了暮光之槌的忠实拥趸，不知道是不是漫长的囚禁生涯中被古神给唠叨疯了。不过家伙还是让我们乐了一把，当他和我们捉了许久迷藏，开始读条搓毁灭性大招的时候，却不幸被副本的一号首领给撞飞了，生死不明。

中间的侏儒法师，就是大家做熟悉的米尔豪斯·法力风暴，他已经完全沉迷于暮光之槌的邪恶教义之中



中间的侏儒法师，就是大家做熟悉的米尔豪斯·法力风暴，他已经完全沉迷于暮光之槌的邪恶教义之中

米尔豪斯免疫控场，会施展单体暗影箭，恐惧术，暗影之怒和寒冰箭雨等多种法术，不过其实除了暗影箭以外，其他技能都是随机或是群体法术，只要坦克或者安排专人打断好，威胁并不大。当他血量被打掉一般左右，会直接逃跑，无法击杀。他还率领了一大群小弟，一定程度上来说，这批小怪，比米尔豪斯本人好更加难缠。

在这批小怪中，有两种的威胁较大。其一是石岩之心战争使者，他是标准的战士型小兵，伤害能力普通，会使用狂怒来增加伤害100%，比较特别的是狂怒会要靠施法才能够完成，而这个狂怒可以被一些技能中断，例如震摄波，冲击波，龙息，恐惧，肾击等等，所以如果有晕技可以使用，也能利用连续击晕来做控场。

除了米尔豪斯，怪堆里唯一有蓝条的小怪，拥有变身的技能，可以化身巨大的土元素，引导强大的大范围AOE给团队造成巨大伤害。在他变身为土元素之时，全团请务必优先消灭之。

控制打法是较好的原则。没蓝的小怪会狂暴，有蓝的小怪会变身，很是烦人。

就这样，我们不停的追逐米尔豪斯，他反复逃跑几次后，会开始读一个时间非长久的大招想秒杀掉我们，但是1号首领次数忽然刷新，把米尔豪斯和他的手下们全部撞飞，生死不明。



控制打法是较好的原则。没蓝的小怪会狂暴，有蓝的小怪会变身，很是烦人

寇伯拉斯

HP=1 612 400（普通模式）
HP=2 904 790（英雄模式）

水晶弹幕：寇伯拉斯会对随机目标喷吐水晶，造成范围伤害，可通过离开该范围躲避。喷吐结束后该区域会刷新部分小水晶。

钻地：每隔一定时间，寇伯拉丝会钻到地下，并释放出部分小怪。

冲级：寇伯拉斯在钻地阶段，会在地表标记出一段区域，并快速钻出，造成极大伤害。

这场战斗中，Boss会不断在地上和地下两个阶段切换，地上阶段只需要注意躲避好Boss的水晶弹幕技能即可。值得注意的注意的是，弹幕后刷新的小水晶，撞到人会有爆炸效果，但是血量非常少，DPS直接要注意第一时间飞快AOE掉。



地上阶段，要注意及时躲避水晶弹幕，并AOE小怪

每隔一定时间Boss会钻地，并召唤出一批普通小怪，坦克拉住AOE即可。一定要注意的是，这个阶段，寇伯拉斯会在地面上拱出一道尘土飞扬的长痕，1秒后它将从这道长痕的一端冲向另一端，如果在其冲刺路线上，会受到巨额伤害并被打飞，非坦克职业基本直接秒杀，坦克职业也很容易挂掉。躲好这个技能，才是本场战斗的关键。

地下阶段，必须留意地上尘土飞扬的区域，寇伯拉斯在钻出并造成巨额伤害，即使是坦克也无法承受。途中坦克被打飞并受到了至少11万伤害。

寇伯拉斯在地下冲刺数轮之后，将会回到地面，团队抓紧机会进行输出。如此大约两轮循环，便可以将其击杀。

击杀完1号首领之后。玩家们将会面对两种让人头疼的小怪。首先遇到的是晶育巨人。这个看似普通的石巨人，会用地震和召唤小怪两招。召唤的水晶血很少，但是会爆炸，相信大家都能熟练应对秒杀之；而地震却会让大家极其头疼。地震的伤害很高，2秒施法后造成5万点伤害，如果不进行躲避，两轮技能之后，团队就有减员。这个技能的描述非常有趣，此技能指挥影响在地面上的目标。而躲避这个技能的方法，就是紧盯他的施法条，在读条完毕前零点几秒起跳，保证读条完毕瞬间人物尚未落地，就可避免收到伤害。

即使是老手，也不容易保证每次都能成功起跳避开这个伤害。经笔者测试，斗篷等法术免伤技能可以抵挡一次地震效果，而牧师的漂浮术，则可以完全无视该技能，因为有漂浮术的单位，系统默认其不在地面。



1，2，3，跳！

接下去是几组剥皮者，夹杂一些晶育巨人，拉怪时要小心，避免引到多波，否则很容易灭团。剥皮者的难度要大大低于晶育巨人。唯一要注意的是，他们会释放一个叫



拥有秒速拳的剥皮者，“我要打十个！”

“剥皮攻击”的技能，目测将以0.5秒以下的攻击间隔，快速攻击前方区域，造成高额伤害，不过坦克可以站到它们侧面，这样它们就只能傻乎乎的对着空气快速攻击。

清理掉几波小怪之后，玩家们将会来到一条天堂路，需要快速通过，才能到达Boss所在区域。通过的时候需要注意空中不断落下的石柱，提前躲避，否则会被秒杀。

通过这条道路之后，就可以开始和岩革的首领战。

岩革

HP=2 450 848（普通模式）

HP=4 149 700（英雄模式）

沙尘冲击（普通模式）：对施法者面前15码范围内的所有敌人造成23750至26250点自然伤害；**沙尘冲击（英雄模式）：**对施法者面前15码范围内的所有敌人造成947125至52875点自然伤害。

英雄模式下会拥有新的技能。

水晶风暴：每0.5秒对所有的敌人造成9425至10575点自然伤害，持续6秒。施法目标须在视线范围之内。

正如同绝大Boss的龙类Boss一样，岩革拥有正面的高伤害吐息，所以除了坦克，其他人要避免站到它的正面。不过它并没有扫尾技，所以治疗和近战DPS可以放心在他身后甚至身下。Boss会在场地上施放火圈，注意留意脚下，冒烟就提前离开，可以规避很多伤害。

刚开场场地上没有任何障碍物，不久后Boss将会升到空中，并如同之前的天堂路一般落下石柱，这时候要注意躲避，找好站位等待Boss下地。



上天阶段依然可以被攻击到，不过还是以走位和自保为第一优先

Boss下地之后，由于有石柱的存在，会较大的限制站位，要注意要不要受到火圈和Boss吐息的误伤。此时Boss会施放水晶风暴，这个技能是以Boss的头部会起始点的一个全屏AOE，需要玩家躲避在石柱背后来避免受到伤害——很熟悉的龙类Boss原子弹模式吧！不过要注意的是，水晶风暴伤害很高，而且判定点是Boss头部一个小区域，一定要注意观察自己是否完全避开了伤害，否则很快就会挂掉。

当小队可以熟悉应对这些技能之后，就只需要耐心等待地上阶段-天上阶段-地上阶段的循环，最终消灭Boss。由于石柱不单能卡Boss的视野，也会卡住治疗的视野，所以这场战斗，全员都要注意自保，避免无谓的伤害。

在通往3号首领的路上，玩家需要留意一种名叫“石岩之心哨兵”的小怪。他类似于祖阿曼通往龙鹰道路上的斥候，血量大约只有6000左右，如果没有在触发战斗的短时间内击杀，就会呼叫一些救兵来进入战斗，所以需要集火秒杀。其他的人形怪，并没有太多的注意点，只需要进行好控制即可，能打到此处的玩家，对此必定是轻车熟路。

接下来大多都是4 · 5只一组的怪群，混合元素怪“石岩之心岩浆领主”和人形怪“石岩之心裂缝召唤师”，难易度较低，可以靠控场来击杀，装备过关的话也可以AOE。石岩之心裂缝召唤师除了会发暗影箭以外，还会开启恶魔之门，只要在引导中，就会不断出现小鬼来加入战斗，只要看到最好马上断法，或是用击晕来中断召唤。

这里还有一种新的小怪，石岩之心卫兵。血量大约有65万左右，是很棘手的小兵，会对主要目标使用震摄波，最特别的是会使用连续跳跃来击飞玩家。这个连续跳跃是随机目标，而且施展一次会跳4次，跳的速度非常快，被攻击到之后就会被击飞在空中。如果它连续跳跃的两个人，而这两个人又靠太近，会直接在空中连续击飞，除了相当高的伤害以外，还会有离开治疗范围和引到其他小怪的风险。建议除了坦克靠墙坦以外，抓也尽量拉回安全区域来坦，远程散开，近战则拉最远距离打，避免踩坦克或是踩近战的时候被一起击飞，又同时两次连段。



清理大个子巡逻怪物时注意分散

由于下一场Boss战需要较大的空间跑位，所以团队需要清理掉周围的一大批人形怪。

欧兹鲁克

HP=2 450 848（普通模式）

HP=3 319 760（英雄模式）

欧兹鲁克是石母塞拉赞恩的儿子，由于他加入了暮光之槌，塞拉赞恩决定大义灭亲。不过当玩家扮演的陶土议会势力成功为石母清除欧兹鲁克之时，石母却黯然神伤，表示想独处一下。联系到石母曾叹息，自己在玛拉顿的女儿无端遭致凡人毒手，不由得让人有些同情他（什么，我才不会告诉你当初我替塞纳里奥议会杀了公主呢！）。

源质壁垒：对植入欧兹鲁克的源质铠甲进行充能，让他们有20%的几率可反射法术，持续10秒。

源质盾刺：尖刺从欧兹鲁克身里喷射出。在此效果持续时间内对欧兹鲁克的任何近战攻击将会在3秒内对攻击者造成较低的流血伤害。此效果最多可堆叠20次。持续10秒。

地面猛击（普通难度）：扬起一阵猛烈的地面打击，

对冲击位置范围8码内所有敌人造成99999点伤害。**地面猛击（英雄难度）：**制造出强烈的地面冲击，对所有在冲击位置半径8码内的敌人造成509999点伤害。

粉碎（普通难度）：将欧兹鲁克突出的尖刺射向周围的敌人，对15码范围内的所有敌人造成40000点伤害。护甲无法降低此效果。粉碎（英雄难度）：将欧兹鲁克突出的尖刺射向周围的敌人，对15码范围内的所有敌人造成153000点伤害。此外，任何正在施法的目标，其施法动作都会被中断。

英雄难度下额外增加技能技能。

麻痹：昏迷所有敌人，持续8秒。如果此效果作用期间没被中断，则可造成47500至52500点秘法伤害。此效果在目标受到伤害时会被移除。

狂怒：造成的伤害提高50%。

虽然这个Boss的技能非常之多，实际只有坦克和近战DPS需要及时应对，其中坦克的压力最大。

需要注意的技能有地面猛击和粉碎。地面猛击和系统的描述略有不同，实际上这个技能是一个8码宽的冲击波，在Boss读条施放地面猛击的时候，坦克平移就可以躲避，注意移动距离要足够，否则这个伤害必死无疑。

粉碎这个技能作用范围只有15码，所以除了坦克和近战DPS外，其他人大部分情况下无需担忧。普通难度下这个技能同样毫无威胁，2.5秒的施法时间让近战单位有充足的时间离开。

不过英雄难度下施放这个技能前Boss会先施放麻痹昏迷全队玩家，不过由于Boss身上会有源质盾刺，只要攻击Boss，就可以给自己挂上轻微伤害的流血DOT，来解除麻痹。解除麻痹之后要立刻离开，因为剩余的时间已经很紧张，只有马上跑路，才能不受到粉碎的伤害。这里治疗也需要在麻痹释放前攻击下Boss，否则麻痹会使自己承受高额伤害。


躲避粉碎示意图

高阶祭司艾吉尔
HP=1 612 400（普通模式）
HP=2 489 820（英雄模式）

血之诅咒（普通模式）：使目标受到物理攻击时所承受的伤害提高1000点，持续15秒；**血之诅咒（英雄模式）：**使目标受到物理攻击时所承受的伤害提高5000点，持续15秒。

地壳裂块：从地面扯下一片土块，并且将其掷向一名随机玩家的位置。当这个土块撞击到该位置时，10码范围内的所有友方或敌方单位将受到高额伤害。

召唤重力之井：召唤一个粉碎性的重力领域。任何范围10码内的友方或敌方单位会被吸至中心点。此法术会持续对范围内的敌人造成伤害，离中心点越近所承受的伤害就越高。持续20秒。

原力之握：将目标困在能量力场中，使其漂浮在空中再将其重重地轰至地面上。目标每次被轰至地面上时会受到较高伤害，持续5秒。护甲无法减免此伤害。

能量护盾（普通模式）：对5码范围内的所有敌人造成14250至15750点秘法伤害，并将其击退。此外，施法者将被能量护盾所包围，此护盾可使所受到的伤害降低75%，并让施法者可以飞行；**能量护盾（英雄模式）：**对5码范围内的所有敌人造成47500至52500点秘法伤害，并将其击退。此外，施法者将被能量护盾所包围，此护盾可使所受到的伤害降低75%，并让施法者可以飞行。

这个首领的技能看起来很花哨，但是这场战斗相比之前的Boss，要轻松的太多。开场前Boss边有两大群小怪，可以分批拉来AOE掉，然后再激活Boss。


先分批击杀小怪，再激活Boss

战斗中需要注意随时躲避地上的黑水，以及Boss归位后施放的落石。每隔一定时间，会有一大波非精英小怪刷新，这些小怪无需团队出手攻击，可以让吸引到仇恨的人把他们风筝进黑水自然死亡。


治疗站在黑水的另一侧吸引仇恨，让刷新的小怪跑进黑水死亡

战斗持久时间不短，不过只要注意躲避场地上的aoe伤害，这场战斗并不会给大家造成压力，很快的，大家也能完成此行的目的，歼灭了暮光之槌在这地核圣地的势力。

更多关于《魔兽世界——浩劫与重生》的最新内容介绍和攻略指引，敬请关注《大众软件》即将上市的贺岁版增刊。

头牌新闻

《古域》开测 巨幅3D画现场揭幕

■本刊记者 8神经

东方幻想题材网游《古域》已于2010年12月30日启动开放性内测（永不删档 无需激活），由吉尼斯纪录保持者齐兴华为《古域》量身打造的巨幅裸眼3D画，也正式在北京石景山万达广场步行街中厅1层揭幕，众多媒体和玩家嘉宾到场，只为一睹《古域》和这张100米巨幅裸眼3D画的风采。


发布会就在齐兴华为《古域》量身打造的巨幅裸眼3D画上正式开幕

《古域》穿越之门揭幕仪式位于北京石景山万达广场的中心地带，作为一个平时有巨大人流量的商业中心，3D穿越立体画正好位于透明的玻璃顶棚之下，吸引了不少人围观。据悉，这是齐兴华首次和游戏合作，虽然是吉尼斯世界纪录保持者，但为了让画更接近游戏，齐兴华还亲自去玩过《古域》，感受游戏中带有穿越感觉的任务和副本。“穿越之门”整幅画的面积超过数百平米，耗时一个月以上的时间创作。关于“穿越之门”名字的来历，则是因为《古域》的穿越题材。而画中的所有元素全部取材于《古域》游戏中的真实场景。据了解，“穿越之门”是从游戏中实际取材，玩家进入游戏后可以实际感受到。

穿越题材MMORPG代表之作《古域》，由前西山居元老领衔出品，乃“剑侠”“天龙”“大唐”主创首次联手，潜心三年磨剑之作。故事背景融合中国古典神话，以“穿越”为契机，贯通现代上古两大时空，通过1600万色渲染和革新引擎技术，将集科技与古文明于一体的恢弘世界浓缩在0.3G云客户端之中，力求带给玩家最超值的游戏体验。《古域》拥有21种职业设定，让玩家有机会扮演多种穿越身份，28线剧情分支，拒绝单调任务副本。英雄系统、百兽千骑、部族激战、时空裂隙等创新玩法也将悉数登场，为玩家量身打造属于自己的传奇。P

晶合热点

天野喜孝首次执导动画电影DEVA ZAN

2010年12月21日，曾担任风靡世界的游戏作品《最终幻想》的视觉概念设计、数十年来积极活跃在世界动画、艺术前沿的日本动漫界重量级大师天野喜孝，首次执导的动画电影DEVA ZAN在东京举行了盛大的记者发布会。现场汇集了众多媒体，这次发布会不仅首次公开了电影主人公的人物形象，同时也宣告此片将预定在2012年春季全球上映。12月16日，电影的全球官方网站也已经正式启动（http://devazan.com/），今后更将以日中英法四种语言发布电影制作过程的第一手资讯。天野喜孝于15岁进入动画制作公司，凭借其在艺术方面的天分与造诣，创造了独一无二的个人风格，逐渐成长为享誉世界的动画人物设定大师。曾负责人气游戏《最终幻想》的视觉概念设计，使该作品在世界范围内广受欢迎，成为了史上最畅销的系列电子游戏之一。天野喜孝不仅担任过诸多人气动画作品的人物设定，同时也作为一名画家活跃在日本国内外的绘画界第一线，并发表了一系列既叫好又叫座的插画作品。天野喜孝对这部电影投注了大量心血，影片的绘画及动画原作都将由他亲自操刀，同时还亲自撰写电影剧本，并首次挑战担任导演。对这部将在2012年春季公开的电影，天野喜孝还在制作中就已经充满了信心：“我希望给全世界人们带来具有新东方神话色彩和具有娱乐性的《DEVA ZAN》。”同时，面对中国无数动漫爱好者，天野喜孝也给予了特别的期待：“近年来，我逐渐感受到了除了欧美，同属于亚洲文化圈的中国给予日本动漫的关注，而中国也是深深影响自己世界观的国家之一。目前构思中的这部电影其中一位女性人物，她的服饰设计灵感就来自于我对中国文化的印象，非常期待中国的观众看完这部电影的评价。”



站在黑豹雕塑前面的天野喜孝


DEVA ZAN电影笔绘稿

商场举办DOTA电竞比赛



电子竞技比赛要怎样才能更加广泛地深入到玩家群体中去？看看近期在北京华联万柳购物中心举办的DOTA大赛就知道了。这次为期七天的DOTA游戏大赛于2010年12月在北京海淀区巴沟路的华联万柳购物中心举行，大赛采用了淘汰赛制，专业战队和现场顾客均可报名参与，在陪爱人逛街购物的同时还能玩游戏夺取奖品，现场的许多年轻男性顾客都忍不住纷纷踊跃加入比赛中去。此次赛事由GTV、优酷、土豆和酷6等多家网站视频直播。经过7天激战后，冠军最终由来于北京理工大学的XD战队获得，华联万柳商场向冠军战队的选手们提供了2500元的购物卡及精美礼品，亚军和季军同样也获得了由华联商场提供的很多精美礼品。

Red5成立中国办事处

2010年12月23日，Red5 Studios正式对外宣布中国办事处成立。Red5中国的主要职能是：为Red5产品进行品牌管理，建立和逐步形成Red5的中国产品社区，建立起中国玩家和Red5之间的沟通渠道，为更好的倾听和满足中国玩家的需要而努力。此外，Red5中国还会进行一些与全新形态的多人联机动作射击游戏FireFall相关管理工作。在Red5韩国分公司成立后不久，Red5继续保持着良好的发展势头，建立Red5中国的条件已经成熟。正如Red5的CEO兼创意总监Mark Kern说的那样：“考虑到中国是亚洲地区快速增长的重要市场之一，我们非常渴望倾听来自中国的声音，并且我们完全已经做好了更近距离服务于中国玩家的准备。”

晶合新作

麒麟推出《书剑恩仇录》

继日前金庸武侠开山大作《书剑恩仇录》改编网游的消息，在国内书迷和玩家群体中引起关注后，近日，“中



国十大游戏开发商”麒麟游戏正式宣布，将于2011年内推出《书剑恩仇录》的同名网络游戏。以原著小说情节为线索展开剧情，利用领先的自主研发引擎技术，将传统武侠元素与PK创新玩法相互融合，为中国玩家量身打造新一代武侠网游体验。据悉，《书剑恩仇录》由金庸正式授权改编，由麒麟游戏旗下200名研发人员倾情打造的一款同名改编网游。《书剑恩仇录》首次证实即将上市的消息，不仅标志着又一部金庸武侠小说开山之作成功网游化，还标志着麒麟游戏首次进军武侠网游领域。同时金庸另一部武侠小说《雪山飞狐》也由麒麟改编同名网游并将在今后推出。《书剑恩仇录》小说著于1955年，是“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”等14部金庸武侠小说之首，不仅开创了新派武侠小说的世界观，也奠定了金庸流派在中国现代武侠的鼻祖地位。小说里“还书怡剑”、“古洞习武”、“碧血葬魂”等脍炙人口的故事情节，以及总舵主陈家洛、翠羽黄衫霍青桐、回疆美人香香公主、金笛书生余鱼同等经典人物，激发了几代国人对武侠文化的热爱。据介绍，在《书剑恩仇录》改编网游立项之初，麒麟游戏主创团队成员均是金庸书迷，确保原汁原味的呈现清朝乾隆年间这段幅波澜壮阔的历史传奇。《书剑恩仇录》之于金庸书迷的特殊关注以及该书曾融入金庸先生本人的特殊情怀，都使得该书不同于金庸的其他武侠系列大作。网游版《书剑恩仇录》将在江南武林帮会红花会与清廷斗争的时空背景下，着墨刻画原著中陈家洛与香香公主的爱恨情仇以及快意江湖的红花会群雄。

《天堂梦》发布会在京举行

2010年12月22日，深圳梦天堂网络首款MMORPG大作《天堂梦》在北京798艺术工厂第一车间举行了隆重的产品发布会。此前，梦天堂曾打出“玩家不仅是上帝，更是爹妈”的宣传口号，并宣称游戏的最终名称将在征名活动中产生。网游大作征名究竟花落谁家？发



布会上，从网络票选出的9个中文名称中，现场玩家代表投票选出了他们心中最合适的游戏名称——《天堂梦》。至此，这款“一切由玩家做主”的游戏，终于在玩家手中诞生。除了获得万元奖励之外，为游戏起名的玩家程逍遥未来还可加入梦天堂网络成为公司一员，全程参与游戏的策划和制作。

晶合快评

等了十几年

■晶合实验室 生铁

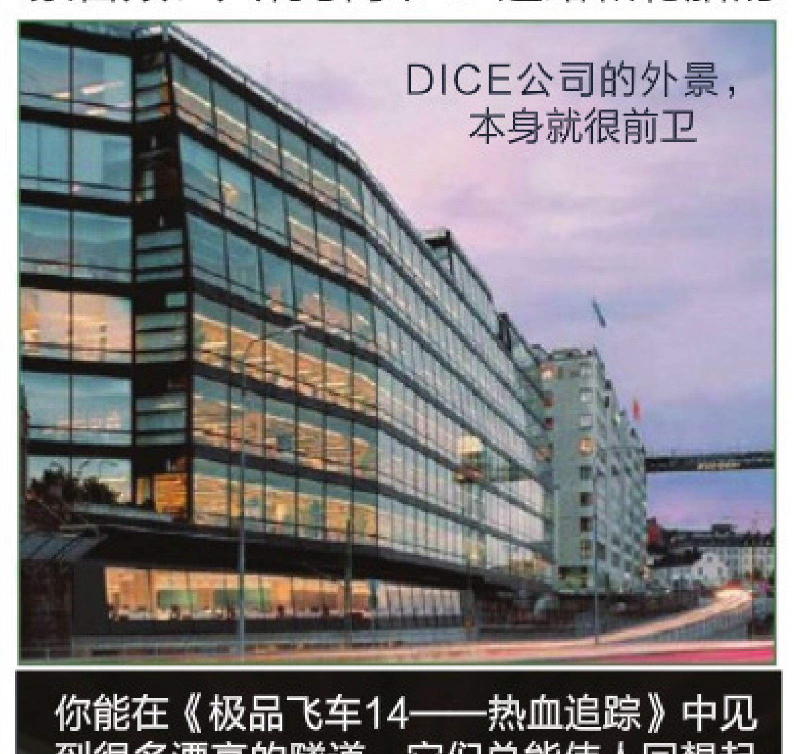
我一直是瑞典游戏开发公司DICE（Digital Illusions Creative Entertainment）的“粉丝”。我成为他们的粉丝，这并不是这一两年的事情，而是已经足足有10多年了。他们的作品，不管我是不是玩过，是不是喜欢，都会额外地关注一些。而我对这个开发企业如此“死忠”，起因于一款至今已经被人忘得差不多的赛车游戏《机车领袖》（MOTORHEAD）——关于这个事其实我已经说过好多次了。我着迷于这款游戏，是因为它的3D游戏画面早在遥远的1998年看起来简直无以伦比，车辆的物理碰撞特效、反光、动态模糊（没错，在《极品飞车》3代那笨拙的画面的同时代，这个游戏就已经有了Motion blur效果！），都将同时代的赛车游戏——或者干脆说所有的拥有3D空间的游戏——都远远地抛在了身后。

但这还不是全部，游戏的场景设计师的美学观念非常好，在这款近未来色彩的赛车游戏中，它的每一个关卡的场景、建筑风格都非常前卫、恰当。我去过北欧，北欧地区的建筑审美是无可模拟的，是人类之都。而作为一家来自北欧的开发企业，这款游戏的场景和氛围无可挑剔。

这款游戏曾经打算在PS2上推出第二代作品，为了第一时间了解到它的情况，我参加了那一年的美国E3大展，就是为了看看MOTORHEAD 2出现在该公司的PS2展台上。可我失望了，因为某些我所不知道的原因，这个产品项目被取消了（在此前开发组甚至已经向媒体公布了两张游戏的概念图）。因为在那个时候，DICE刚刚推出广受欢迎的《战地1942》，并且在不久后就加盟了EA。正因为《战地1942》，DICE在2004年的市值达到5500万美元——谁还会关心一款赛车游戏呢——虽然这款赛车游戏也是拥有百万销量成绩、并获得年度最佳赛车游戏的大作。如果现在还能回忆起当初《战地1942》的场景画面的玩家应该记得，DICE对于游戏系统的优化有多么好，而画面表现力又是多么真实而舒服。

DICE本身就是一家充满了创新能力的开发企业，当很多人对《战地1942》上天入地的灵活自由的游戏模式感到新鲜时，我必须说，早在1999年的《飞鹰行动》（Codename Eagle）里，就已经具有了这种游戏模式的雏形。

之后的十几年里，我有意无意地玩过了无数款赛车游戏，但在我个人的心目中，MOTORHEAD的替代者永远都没有出现过。直到前不久我试着安装了《极品飞车》的第14代作品NFS:HOT PURSUIT。在这个游戏一贯庸俗的速度感之外，我突然感受到了一点点不那么一样的东西。我见到了游戏场景中的日升日落，见到了那些静静矗立在半山丘的建筑物，见到了海边赛道天空上盘旋的白色海鸟。我听到了那种非常熟习的、路过不同位置时的场景效果音（声音很重要，NFS的后几代作品，几乎没有场景音效，只有引擎声、道路和轮胎的摩擦声、粗糙的大环境音效和吵闹的音乐）。


DICE公司的外景，本身就很前卫


你能在《极品飞车14——热血追踪》中见到很多漂亮的隧道，它们总能使人回想起《机车领袖》


沉默的搜寻者生铁

我当时很惊讶，我以为这款游戏的场景开发者中，一定和我一样，是有着对MOTORHEAD印象至深的玩家。但是，当我再次运行游戏时，在片头画面，我看到了这样一行字：

In Association With DICE。

没错，正是DICE配合Criterion开发了《极品飞车14——热血追踪》（Criterion也是我很欣赏的一个游戏开发团队），而他们所负责的恰恰是游戏的整个场景部分。Criterion工作室的艺术总监Henry LaBounta对向DICE借调的开发人员给予了很高的评价，认为他们110%地完成了他们想要的最终效果。而事实上，DICE作为EA旗下的重要团队，之前也不断地有开发人员被借调到EA旗下的其他的开发企业中，为他们提供帮助——比如《荣誉勋章》中的多人游戏模式和EA Visceral即将推出的一款与C&C有关的动作游戏。

当初，我曾认为，与MOTORHEAD相比，《极品飞车》简直就是屎。我万万没想到，如今，DICE却在为《极品飞车》效力，并为它带来了某种新生。这个世界真是总有想不到的事情发生。

漫画作者：SUNS



神之惩戒——MMORPG的困局

■作者：Blacksteps

作者简介：

原研究物理，因玩游戏导致丢掉专业后改入游戏业。从业十年，期间未有所建树，曾就职几个知名公司，掺和过《大富翁6》《仙剑奇侠传3》《功夫世界》《由我世界》等等一堆产品。喜欢写愤青文，如《给想进入游戏业新人的八个忠告》《成为游戏制作者，你准备好了么》《缺陷与出路：一个游戏开发者的反思》等等。曾想做有文化的游戏，发现玩家已经不看任务对话了；曾想做有探险色彩的游戏，看到玩家已经离不开自动寻路了；想做颠覆型的游戏，发现弟兄们都害怕了。所以目前还是啥也没做出来，只能接着写愤青文聊以自慰了。目前正在搞一个3D MMO。

序

就在开始动笔写这篇文章的前几天，某知名上市游戏公司宣布裁员5%，达200人左右，与之前大裁员不同的是，这是头一次，研发人员占较大比重的裁员。

在更前几天，某业界知名大佬声称，他对游戏的乐趣还不如金融投资，自己可能转身做资本家。

往前一个星期，各上市公司的财报表明，依赖MMORPG业务收入的公司，除了网易大部分业绩都在同比下滑；

往前三个星期，某使用虚幻3引擎的MMORPG，被寄予厚望的，中国人自己研发的，次时代大作，其百度指数从最初的15万以上，在上线后两周内跌到几千。

一季度以前，业界知名人士指出，蝗虫玩家已达3000万~5000万；

……

一切都在表明，MMORPG作为网游的一个最大分支，正在陷入一个怪圈，当整个网游业务仍在高速增长时，当网页游戏的份额从09年的全年9亿增长到今年的20~30个亿时，当《穿越火线》（CF）每年为腾讯贡献30亿~40亿收入的时候，曾经占领网游市场份额80%以上的MMORPG，除了少数舶来品，集体上开始瘦了。对，瘦了，还仅仅是开始。

商业模式：噩梦

你们做游戏的人没有灵魂。——一个老朋友

很多年前，也就是“天桥哥”刚刚开始意气风发的时候，MMOPRG不是现在这样的。那时候，在社会中受到挫折的年轻人们；在现实中，像蝼蚁一样徒劳生活的草根们。他们有一个实现自己梦想和成就的唯一途径，那就是去MMORPG中，成为一个英雄，一个魔王，成就一个梦想，一个史诗。因为当时的MMO游戏，不会在意现实中你的身份，你的财富，你的地位。他公平的对待每一个有梦想的人们，只要你付出每小时几毛钱或者每个月几十元的费用，你就获得所有人一样的机会。与残酷的现实不同，这里，只要你付出的多，你收获的就多；只要你有脑子，你就能获得成功。只要你付出了足够多的努力，现实中的大老板恳求着你，给你做小弟；祈求着你卖给他装备。



“只有在传奇中，我才觉得自己活得像个人！”



MMORPG被草根玩家的血肉灌溉成长成为参天大树，靠的就是《征途》和其他形形色色的强PK“免费”游戏

想当年，很多游戏中的英雄和领袖，在现实中仅仅是一个月收入1000的民工。我现在还记得一个身为上海某加油站临时工的玩家的呐喊：“只有在《传奇》中，我才觉得自己活得像个人。”正是成千上万这样的人们，他们用自己极度劳累后的休息时间，花的是省下的午饭菜钱，加上不眠不休的奋斗，才铸就了MMORPG腾飞的基础。

那时候的MMORPG，给所有的人们讲述了一个成人的童话，它说，任何挫折和失败都是对你的考验，只要你坚持，只要你努力，只要你学习，只要你想办法，你就能够更强，更成功。游戏教育大家，努力和坚持就一定能有收获。

也许你不相信我以上的话，但请看看周围，从任志强、王石那样的房地产大佬，到张朝阳、李彦宏那样的互联网精英，他们谁是资深玩家？没有，因为，现实已经给了他们足够的成就感，需要在虚拟世界中找寻成就感的人们，往往是在现实中缺乏希望和机会的人们，对于这些人们的支持，我们回报了什么？

我们的回报，就是《征途》，或者还有其他形形色色的强PK“免费”游戏。当MMORPG被草根玩家的血肉灌溉成长成为参天大树的时候。当游戏业接连不断的登陆纳斯达克之后，或者出于贪婪，或者出于股价的压力，或者出于被赶超的恐惧，这个行业的人们终于把隐藏的市侩赤裸裸地秀出来。

因为我们知道草根是没有钱的，所以我们效仿韩国人，山寨了“免费游戏”，来诱惑这些淳朴和爱好游戏的人们放弃正在玩的游戏；因为保健品行业的精英发现更有钱的人也需要虚拟世界来进行发泄，来获取荣誉，我们发明了花样繁多的“增值服务”，所以，大多数中国MMORPG变成了现在的样子。

如今，现实中没有钱的人，在游戏中过着比现实中更加悲惨的生活。他们朝不保夕，在大量的争斗充当几乎毫无作用的炮灰；他们被迫给有钱人打工，用每天的十几个小时生命换取游戏中的货币和装备；当他们被屠戮的时候，他们连报仇的希望都没有；当他们被全服喇叭谩骂的时候，他们连回骂的机会都没有——因为在这个虚拟世界中，机会，留给了有钱人。现在MMORPG比现实还要残酷。它直接告诉那些曾经付出一切来支持我们的玩家：童话是不存在的，公平是没有指望的，钱就是一切。没有钱，你在虚拟世界中只有成为案板上鱼肉的资格。这一点，无论MMOPRG的宣传语多么的动听，多么的诱惑，多么的宣扬公平，我们的玩家最终还是醒悟了。

这就是我们给予玩家的回报，这就是一个本来使人奋进的行业的堕落。为了钱，我们背叛了他们，泯灭了他们的希望。

作为背叛者的我们，可以蔑视那些“蝗虫玩家”，为他们的不付费、不忠诚而恼怒。但被我们所背叛的人们，当他们的呐喊被我们选择性地忽略以后，他们当然有不被有钱人虐待的自由——他们选择了用脚投票，他们戏弄着我们，在我们公测的时候大量涌入服务器，造成繁荣的假象，在付费期开始之后又有组织地撤退，留下一堆多余的硬件让我们烦恼。

这些“蝗虫”本来是热爱游戏、忠于游戏的人们，是谁逼着他们成为无根之萍？这很简单的问题没有人去思考，我们只看到，更多的强PK游戏的上市，他们制造着新的“蝗虫玩家”，并在不断的合服中把ARPU值做到300、500甚至1000。当草根们为了远离虐待和不平等不断地一个又一个的更换着游戏的时候，“付费大爷”们也找不到他们需求的快感了，他们也会不得不加入到蝗虫中去。我想，这样下去，总有一天，背叛者们发现，在MMORPG的世界里只剩下“蝗虫玩家”了。在那个时刻到来之前，中国游戏人们，抓紧时间捞钱吧，这样或许在那之后，你也有去做资本家的资格而不至于失业。

设计模式：山寨

我们要做中国武侠版的《魔兽世界》。——某国内知名制作团队

当我们中国人在研究即时战略制作的时候，韩国根本没有几个人人会玩《命令与征服》，当《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》风靡全国的时候，很多现在的韩国知名游戏制作人还没见过电脑。那时候，我们这些游戏制作者，曾经有过很多梦想，我们想“做出世界上最好玩的游戏”“做出最独特的游戏”“做出最有诗意的游戏”。当时，做游戏不赚钱，收入不如做网站的，社会地位不如做软件的，卖相不如做时尚的，成就感不如搞物理的，没人看得起我们。进入游戏行业的都是真的喜欢游戏、热爱游戏的人。

后来，盛大登陆纳斯达克，盛大聘请了唐骏。于是，一夜之间，游戏制作这个被主流社会遗忘的边缘弃子，摇身一变成了受宠的嫡子。大家突然发现做网游是多么的赚钱，更多资源被投入进来，人才的薪水翻倍的上涨。随之而来的，是汹涌而来的新人——但这次，他们大多不是为了梦想，而是为了赚更多的钱，为了在30岁的时候能够成为千万富翁。

然后，几乎没有制作者敢于挑战成功的规则了，他们开始山寨，从《传奇》开始，到《大话西游》，到《问道》，到《魔兽世界》，到《天龙八部》。所有成功的游戏都被几十个以上的后来者模仿着。如果作为非游戏行业读者的你，有

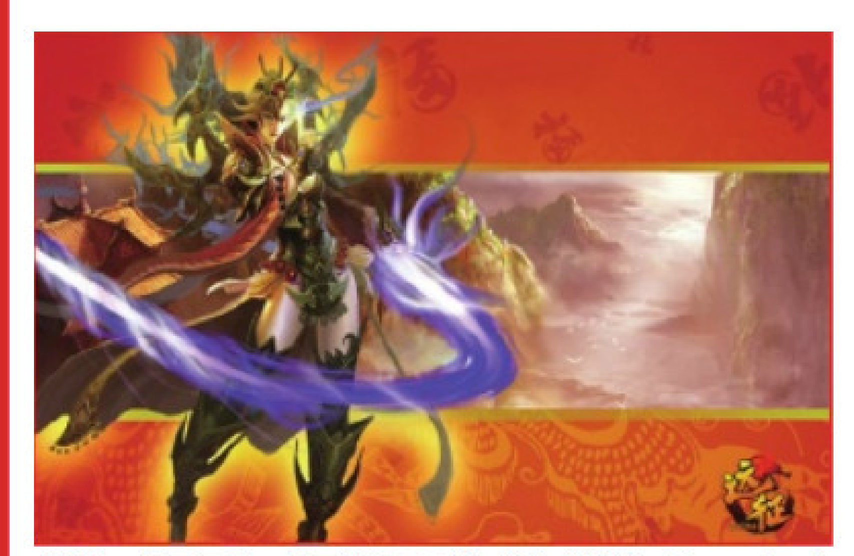
机会参加业内开发的聚会，问到任何游戏，你都可以直接问：“跟哪个游戏比较接近？”被问者会坦然告诉你，一定是某个你听说过的经典游戏中的一个。现在，17173的各个新MMORPG依然数量繁多，琳琅满目，但其实玩家看一眼就知道，这些游戏根本就是克隆后“换皮”的“半拉子经典”。之所以是“半拉子经典”，因为我们可爱的同行们连抄袭现在都很难抄到位了。

“同质化”的根源就在于此。但在读者们大骂不争气的制作者之前，我们还有一个问题需要思考，难道有理想的制作者都消失了么？

制作者们自己没有钱去进行项目的开发，他们需要资金支持，而可见的资金掌握在两种人手里。一种是外来的投资者（比如风险投资、各类基金、想做游戏行业的煤老板等等），另一种是当年通过代理国外游戏获得第一桶金的各位业内大佬。这两类人，大体上是不懂得游戏设计的（史玉柱老板是个异类），所以制作者为了获得开发资金，就需要讲出一个盈利的故事，这个故事必须足够动听，否则没有人跟你一起冒险。



从《传奇》开始，到《大话西游》，到《问道》，到《魔兽世界》，到《天龙八部》……所有成功的游戏都被几十个以上的后来者模仿着



虽然《远征》也是强PK的“免费游戏”，但它对于整个MMORPG游戏设计界是有所贡献的

考虑到我们中国互联网中几乎所有的成功商业模式都是美国模式的干儿子，所以“案例证明”“经验证明”是一个最为快捷、最为安全的获得资金的理由。同时，由于中国市场在很多领域都是块处女地，于是几乎所有的投资人都认为跟随策略是最好的——只要曾经和正在成功的产品，我们完全抄袭他，再加一点“微创新”，那就能获得稳定的高倍短期回报，同时又不用冒那些开拓者的风险，多好的事情呀！

在这个前提下，我们的游戏制作者不能也不敢设计出与众不同的产品——除非他自己有万贯家财，并且不怕赔得倾家荡产。

一位知名上市公司的总裁，曾经当面问我：“你说了这么多创新的必要性，你自己愿意这么做么？”我当时没敢应声，诸位，请原谅我这个从事了10年游戏开发的人的懦弱。因为我怀疑能否找到志同道合的人来一起做，毕竟，游戏不是一个人做出来的。

跟随的产品不是没有成功的例子，但那其实不是粗暴模仿那么简单。近日有位同行谈起《远征》，说那不过就是个傻瓜版本的《征途》。但其实《远征》已经不是山寨品了。它发起了一场影响深远的革命，让玩家的操作更简单，判断更简易，花钱更流畅，花费时间更合理。在人机交互设计上，《远征》注定被当做未来十年MMORPG设计仿效的对象，从这个意义上，虽然《远征》依然是强PK的“免费游戏”，虽然它的在线人数没有达到几十万，但没有人能够抹去它对于整个MMORPG游戏设计界的贡献。

绝大部分跟随者不是《远征》，他们是简单粗暴的模仿，甚至在没弄明白被模仿者的情况之前就开始模仿了，因为他们看不到后台数据，反策划出来的策划案并不能推断出设计的初衷，这导致山寨产品的粗制滥造。当跟随者无法复制成功者的核心价值时，他们转而把其他成功者的系统嫁接过来，于是“大而全”产品开始泛滥，无数大家听过或者没听过的系统堆砌在一起，形成了一个无所不能，同时无有所精的所谓“大作”。这些“大作”如同网络上成灾的垃圾小说一样，堂而皇之的占据了网站的推荐，他们使得玩家发现真正的好游戏的成本大大增加了——你总不能每个游戏都下载评估一下吧？

粗暴跟随者自己也没想到，其实他们在开始制作的时候，就已经注定了日后失败的命运。因为当一个产品成功的同时，市场的格局就被改变了，而且追随者永远无法获得成功者相同的外部环境。即使是能做得一模一样，但离开了当时的环境，也不可能复制成功。例如，很多同行在复制《问道》，他们坚信自己能从高达300万在线人数的回合制MMORPG市场里分一杯羹，但是，《问道》是第一个成熟的回合制“免费游戏”，这样的外部环境还存在么？连《梦幻诛仙》和吉比特自己的《问鼎》都没有办法复制《问道》的辉煌，只看到游戏数据皮毛的人们，你们为什么这么有信心呢？

粗暴跟随者们会对我说，老陈，你胡扯，《穿越火线》不也是山寨了《反恐精英》？至于《穿越火线》是不是山寨，我在下面会讲出我的想法，我只是希望大家明白，与其山寨着苟活，不如创新着涅槃。如果我们无法放弃所谓的“案例依赖”，那么MMORPG终有一天会成为利润率最低，寿命最短的网络游戏类型。到那时候，我们不得不转型创新的时候，大家会发现，连创新是怎么回事你们都不明白了。

强PK MMO：死局

最重要的是要有远见，杀鸡取卵的方式是短视的行为。——李嘉诚

《征途》《传奇》之类的强PK类型MMORPG对于游戏制作者有一种特殊的吸引力。此类游戏在产品生命中后期无需去开发制作太多内容，仅仅靠用户之间的竞争和战斗就能留住玩家，并同时产生巨大的经济效益。这虽然增加了游戏设计初期的设计门槛，但大大减少了后期维护的风险和成本，同时，实践证明，强PK游戏后期的PvP国战会是一个消耗巨

大的行为，有的强PK“免费MMO”在一次国战中，运营商获得的增值服务收入有可能超过10万元。

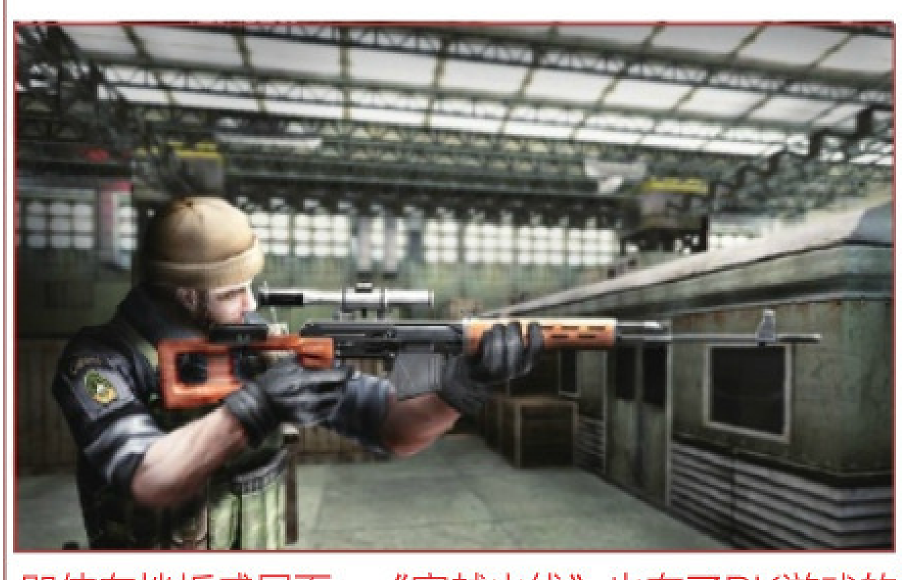
有位高人说过，在中国要做好游戏，牢记“酒色财气”四个字。如果说跳舞类网游所依赖的是“色”，那么强PK游戏的依赖就是“气”。当游戏中的人有“怒气”“义气”“豪气”“杀气”的时候，玩家会把个人恩怨变成帮会的斗争，如果这样还不够的话，聪明的设计者将玩家天生就分为敌对的阵营，并通过击杀奖励和国战活动来诱导玩家产生“气”。

不得不说，强PK的MMO有他的核心优势。相对于PvE为主的游戏，强PK在人与人的互动上做得更开放、更极端。显然，打败一个毫无知觉的NPC，其快感远远比不上打败一个真人的Avatar，因为人与人之间的斗争才是最有趣，最多变的，如果要用PvE去替代这种成就感，不仅仅是NPC的人工智能要做的足够聪明这么简单。或者我们可以认为，这种快感是PvE方式无法取代的。

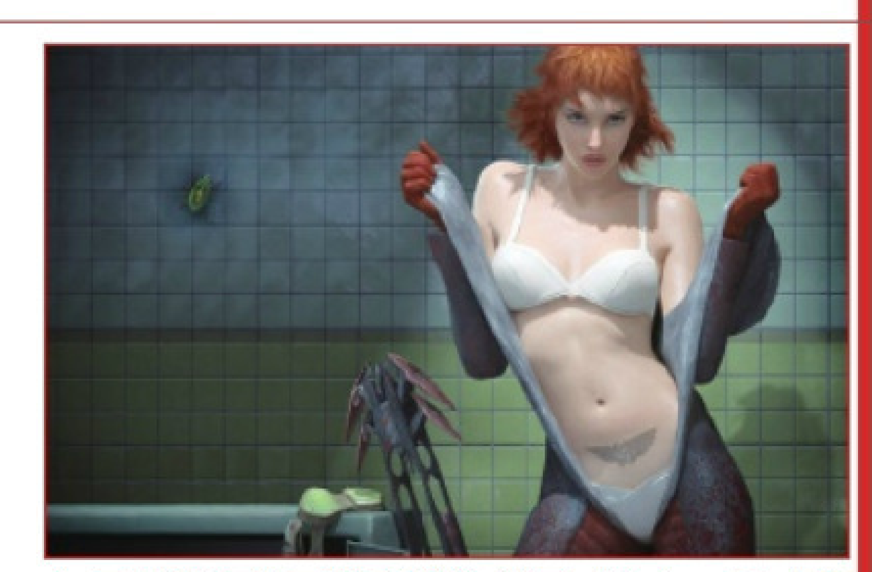
在“收费游戏”的年代，所有玩家都处于同样的起跑线上时，在线时间、策略和技巧构成了玩家公平竞争的铁三角，这样使得强PK的MMO更像一个可以成长的竞技场，也因此，很多苦练技巧、头脑灵活、在线时间长的玩家成为了英雄，在这样的环境下，即使有黑市上的装备交易，受益者也是玩家。当一个玩家被打败了，他可以苦练技巧，多结交朋友，加入强大的工会，这样他就有复仇的机会。在当时，没有绝对无敌的玩家，所有的大型会战都需要大家的团结和领袖的卓越指挥才能胜利。而且，真喜欢这个虚拟世界的人很少因为一两次的挫折就离去，只要玩下去他们就有希望。

“免费游戏”的年代就完全不同。运营商和开发商在极力作出各种承诺，告诉玩家，我们收钱不多，花一点钱就能玩得很爽。实际上，这种承诺他们根本无法兑现，因为在他们看来，“付费大爷”是真正的金主，如果花很多钱购买的“增值服务”不能占据足够的优势，就不会有人去购买了。事实上，是他们要求开发者设计出那些非常强大的人民币道具来作为增值服务的。而且，无论这个设计多么的隐秘，是以宝石还是保底符的方式出现，最终的结果是肯定的：一些高消费的玩家，相对于不消费和消费较少的玩家，是无敌的。于是我们看到在很多强PK游戏中，一位花了几十万甚至上百万人民币的超级英雄出现了。他可以独自挑战数十倍的对手，甚至一个人屠灭一个国家。与以前“收费游戏”不同的是，团队和技巧的重要性在人民币前面变得苍白，同时，那些被击败的玩家没有了复仇的希望——除非他们能拿出更多的人民币。

“免费模式”的强PK类型MMO，现在总会重复一个无奈的循环。开始，大量的宣传和友好的操作引入很多热爱游戏的玩家，这些玩家会没有障碍地被各种促销措施和人性化服务保送到很高级别，然后开始PK，然后失败者（通常是不花钱或者花钱很少的玩家）在一个月之内离开，重新进入新服。于是，运营商不断地合并服务器和新开服务器，然后再重复以上过程。所以我们最终发现，强PK的MMO大作，很容易在一年之内从几十万的在线变为几万人——因为那些没钱的人，玩不起了，也不想继续被当做鱼肉了，他们流失了。与离开其他MMO和休闲游戏不同的是，这次他们可能永久离开——没有人想再次过没有希望的虚拟生活。


即使在挫折感层面，《穿越火线》也有了PK游戏的唯一解决方案，在生化模式下，有可能出现19人胜利1人失败的感觉

而那些“付费大爷”随着“鱼肉”的离开也会慢慢的找不到炫耀的对象，从而逐步减少对于游戏的喜爱。同时，我们无法忽略的一点就是，金钱所直接购买的成就感，其持久性和吸引力远远比不上在公平环境下通过技巧、策略和努力带来的成就感。因此，“付费大爷”最终也会慢慢离开。


如果说跳舞类网游所依赖的是“色”，那么强PK游戏的依赖就是“气

强PK MMO在“免费模式”下无法解决这种循环，因为他们的主要收入“增值服务”就来源于金钱至上的虚拟世界，这样，一个强PK MMO的人数会逐步衰落，而整个“免费模式”的强PK MMO的市场，实际上在相对萎缩了。

强PK MMO导致的玩家失落感和永久流失。肯定会影响到玩家对于整个“免费模式”MMO的看法，从而连带着非强PK的“免费模式”MMO进入了不被信任的泥潭。这正是当下MMO困局的最重要原因之一。

强PK MMO还面临着以《穿越火线》为代表的FPS的挑战，在一个强PK MMO中，由于强调玩家的成长性的成就感，一个新生角色从起步到成熟，要花费几个月的时间和很多人民币，玩家能够能够尝试PK的乐趣，前提是玩家付出海量的努力。但FPS游戏不一样，只要进入游戏，一个新手能立即开始他的PK之战，甚至有可能与老手打得旗鼓相当。更重要的是，即使在挫折感层面，《穿越火线》也有了PK游戏的唯一解决方案，在生化模式下，有可能出现19人胜利1人失败的感觉——试想，这种错觉给玩家带来的挫折感几乎是零，因为就算碰运气，每个人也有超过一大半的胜率。从这个意义上，《穿越火线》绝不是抄袭CS，而是对于FPS游戏模式的革命。

一个是几个月努力后，若不花钱就会很“挫折”的强PK MMO，还有一个是立刻能进入战斗高潮、同时不管你游戏技术多差都会获得很高胜率的《穿越火线》。其吸引力谁更强一目了然。

“免费模式”下，强PK MMO的死局无法破解，如果大家仍然埋头挣现在的快钱，或许在不久的将来，强PK MMO会变成很小众的游戏。

社区化诱惑：刻舟

“楚人有涉江者，其剑自舟中坠于水，遽契其舟曰：‘是吾剑之所从坠。’舟止，从其所契者入水求之。舟已行矣，而剑不行，求剑若此，不亦惑乎？” ——《吕氏春秋·察今》



一直到现在，《梦幻西游》的社区能力还经常被看作是网游的最重要竞争力

从《大话西游2》的巨大成功开始，“社区化”“社区功能”就成了游戏开发商和运营商所最注重的词汇之一。一直到现在，《梦幻西游》的社区能力还经常被看作是网游的最重要竞争力。在《天龙八部》成功以后，其严谨的社区化思路以及依靠日常活动填满玩家空闲时间的创新，加强了“社区化”的神话，并且使得更多的开发团队去研究社区化功能。

“社区化”或“社区系统”给国内开发者信心的原因在于，他们认为当玩家产生厌倦感的时候，其他游戏中的朋友会成为这个玩家无法离去的一个牵挂。在论坛上我们也经常看到“早就玩烦了，但是这里朋友多，舍不得换游戏”之类的说法。

应该说，“社区化”能够起到上述作用。在互联网还没有像人人网、微博这样的“社交网络”产品的时候，网络游戏是喜欢凑热闹、缺乏社交广泛性用户的较好选择。在《梦幻西游》的年代，社区化设计在一定意义上大幅度增加了用户黏性，同时也使得一些基于玩家群里交互的创新玩法成为后来设计者的标准。

但是，现在还在崇拜社区化、并把很多精力放在社区功能设计的人们，没有看到互联网进步带来的威胁，也没有看到玩家独立社区的巨大力量，他们还在用几年前的情况来衡量目前的用户。

在玩家社区发展上，玩家公会经过多年的积累，已经非常成熟，很多玩家公会正在进行商业化的尝试。玩家公会改变了一个玩家离开一个游戏就会失去一群伙伴的情况，玩家之间的社交纽带得以脱离某个特定游戏，而集中于独立的公会社区。从这样的进程看，设计者寄希望于玩家由于担心失去朋友而离开游戏的状况，正在逐步被减少。

同时，IM、SNS、交友社区都是以社区交互手段，或者标签管理的社区互联网业务，这些业务正逐步以社区游戏和其他方式渗入游戏领域，而微薄这种以人作为标签的信息分享交流手段，也以更高效、简易的方式，迅速的抢占社交受众。如果网络游戏制作者，希望在社交性上强于这些互联网业务，那么是不可能的，因为游戏的复杂性使得维持用户社区性的成本增加了，游戏的核心竞争力，还是游戏性，也可以拓展到基于游戏性的互动，但绝不是单纯的有组织社交。

举一个比较现成的例子。《魔兽世界》的公会功能和社区功能，远远比不上很多国产二流游戏的完备和易用，但由于《魔兽世界》在核心竞争力上足够强，因此玩家宁可使用第三方平台来进行公会管理。当一个MMORPG足够好玩的时候，其基于核心功能上的社区交互可以为游戏增色不少，但如果没有具备足够的可玩性和独创性，那么幻想依赖社区化让玩家留下无异于白日做梦——玩家用几分钟的时间互加QQ就可以保持联系，用不着打开一个容量动辄上G的游戏。

这又涉及到避免同质化和创新的话题。当MMORPG避免不了同质化的趋势时，连最初的革新者也会不知不觉的更加依赖自己的“成功路径”，所以对于核心玩法的改进往往停留在表象层面，而寄托于增加更多的与核心玩法脱节的“社区化”玩法来作为“创新”“微创新”卖点。

所以我们很容易判断，《龙之谷》《魔兽世界》《剑灵》这些对自己核心玩法具备信心的大作，永远不需要集成一些社区游戏的元素例如“偷菜”，而试图集成这些玩法的MMO，实际上已经丧失了对自己核心竞争力的信心。看看《征途2》琳琅满目的“庄园”，笔者的感觉就是，史老板对于这个产品的担心绝对有道理，我们拭目以待。

所有投入精力去开拓“社区化”功能的MMORPG，他们不仅仅面对SNS和网页游戏的夹击，还被一个无法躲避的巨影所笼罩，那就是腾讯。QQ现今已经从一个单纯的联系工具，变成了一个无所不包的全能社区，他的用户群庞大而又忠诚，用户交互频繁且交互形式多样化。从这个角度上，越是核心玩法容易复制的网络游戏，就越容易被腾讯自己的产品取代。所以，当游戏人想指责腾讯山寨的时候，是不是应该先考虑一下自己的产品为何这么不堪一击？

如果你是马化腾，面对这样容易被拷贝，且能在核心业务基础上产生乘积效果的业务，你能抵挡住这种诱惑么？



《龙之谷》《魔兽世界》《剑灵》这些对自己核心玩法具备信心的大作，永远不需要集成一些社区游戏的元素例如“偷菜”，而试图集成这些玩法的MMO，实际上已经丧失了对自己核心竞争力的信心

创新破局：蜃楼

我购买了《虚幻3》，替你们解决了90%的问题，后面你们只需要做完最后的10%就可以了。——某知名游戏公司总裁

上面这句话并非虚构，笔者引用只是想说明，那些高高在上的大佬们，是怎么看待所谓的创新，在他们看来，创新仅仅是高端引擎下的画面提升，或更复杂一些，充其量加上卡通渲染、法线贴图、物理引擎等等的技术，他们认为，当技术壁垒起来的时候，就能出现创新，就能把后续的山寨者挡在门外。

遗憾的是，国内至今没有看到使用《虚幻3》引擎开发成功的大作，也没有任何大作是基于强大引擎所提供的技术底层做出伟大的创新。从大家常用的“案例崇拜”仿佛可以得到一个结论，那就是，商业引擎支持不了创新。

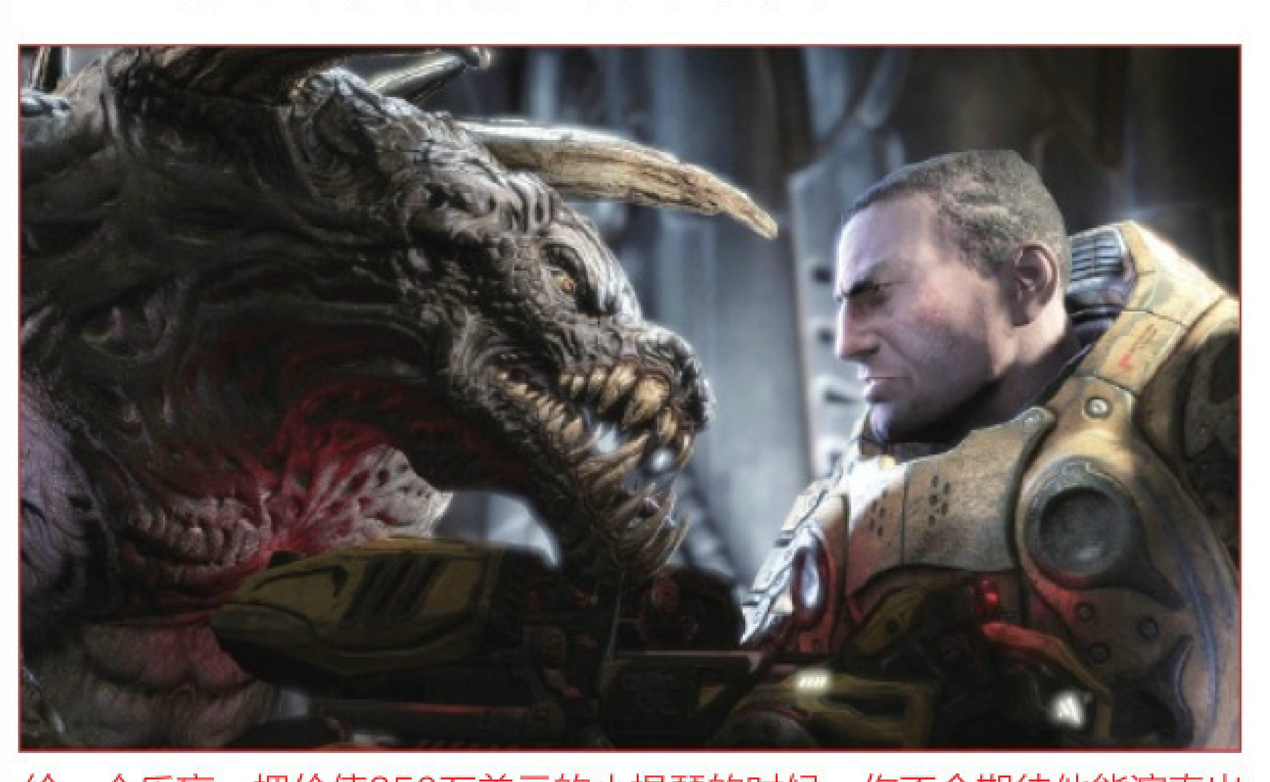
是的，在你给一个乐盲一把价值350万美元的小提琴的时候，你不会期待他能演奏出世界名曲。但当同样的事情放在游戏行业的时候，我们的大佬们就能做出类似的事情，他们把顶级的引擎给开发者，然后恣意贬低这些有梦想的人们，让他们丧失可贵的主观能动性，最后期待他们做出世界级别的创新大作——如果做不到，大佬们就用裁员的办法来解脱责任。他们会说，这些开发者没有创新力。

实际上，是个人就有创新的能力——仅仅想出新的ideas的能力。但实现和集成ideas需要很多的前提。

技术能力的提升和硬件设施的改善，是一个可能诱发成功创新的重要因素，但不是必要条件。 从FC到PS3，在任何时代、任何技术情况下，游戏都有创新和进步的空间。拿汽车工业来打比方，当汽油内燃机的效能底下、跑得只比马车快一点点时候，福特们发明了离合器，发明了独立油箱，发明了挡风玻璃，发明了备用轮胎，发明了悬挂系统。那些“魔兽”fans所津津乐道的所谓创新，其实很久以前就被UO、EQ、EQ2所提出来，只不过暴雪发现了这些创新如何平民化的秘诀而已，这个秘诀本身也是创新。

创新真正不可或缺的是团队执行力和人的主观能动性，一个idea从脑子中还原到游戏中有非常大的难度。考虑到与原有系统架构的契合，这个工作非常考验团队中每个关键人员的能力。在山寨都不到位的很多团队中，谈论创新无异于痴人说梦。或者换句话说，山寨往往并不仅仅是人们趋利避害降低风险的选择，也是能力不足所唯一能走通的道路。

今天，很多研发团队的策划案朝令夕改；今天，只要有资历，不用有任何主观能动性都能拿到几十万年薪；今天，被裁员的人们很快就能找到更高薪水的工作；今天，很多Leader根本不知道单元测试的意义；今天，迭代开发这样的基本项目管理概念都没人重视。这样的客观事实下，我们网络游戏怎么会具备创新力？在这种基础上创新，很多开发中的网络游戏项目只会更乱，只会更四不像，只会死得更快。



给一个乐盲一把价值350万美元的小提琴的时候，你不会期待他能演奏出世界名曲，同样，有了《虚幻3》引擎并不意味着能开发出好游戏

当所有的辉煌都建立在快速增长的蓝海市场时，每个人都希望更快的推出产品以抢占市场，很少有人真正踏踏实实的做好项目管理，做好工具，做好工作流程管理。当蓝海变成红海的时候，大家都开始嚷嚷着创新，回头一看，实际上创新的地基还没有砌成。当然，有地基的少数将会成为大家的宠儿，我们看看像素软件，再看看林果，就明白了。

从这个角度上，网页开发比MMO要有前途，这也是我们总能看到网页游戏总是出现创新而MMORPG只能嚷嚷“到了微创新时代”的原因——我们的大佬们已经失去了创新的胆识和勇气，他们只能用“微创新”——伪创新来继续做梦。

在地基打好之前，一切创新破局的努力都注定是海市蜃楼。

后记：

自《缺陷与出路——一个游戏开发者的反思》之后，很久没有尝试在《大众软件》上发表文章了。在这几年沉浮的工作经历后，突然有天觉得应该说些什么。

或者，在游戏行业的浮华靓丽下，我没有资格去充当这个当头棒喝的人，只是奢望自己的人微言轻，还能让玩家、让埋头苦干的开发者，让这些真正爱着游戏的人们，了解一下这个朝阳行业的隐疾。

于是有了这篇文章。

虽然文章充满了怨气和悲观，虽然我给不出解决困局的办法。但我知道，只要还有热爱游戏的人们存在，只有还有为了理想可以脚踏实地努力的人存在，这个行业就有未来。

我相信，未来并不在资本手中，虽然他们看起来这么的强大；我相信，未来不在那些以商业精英自居的大佬手中，虽然他们看起来是那么的成功；我相信，未来不在那些曾经辉煌的制作人手中，虽然他们看起来是那么的不可超越。

未来在于你我，在于埋头苦干者的努力，在于千千万万的玩家的评判和选择。

诸君努力！

注：笔者好友龙云峰对本文亦有贡献

北京软星《仙剑奇侠传五》专题报道（三）

——卧剑梦仙情难释

■北京 软星研发团队

制作：北京软星
发行：未定
类型：角色扮演
发售日期：未定
期待度：★★★★☆

这次的报道与大家见面时，我们已经跨入2011年了。想起年少时玩DOS版“仙剑”的情景，不由得感叹时光如梭，当时无论如何也无法料到，将来居然可以参与“仙剑”系列的研发。回顾“仙剑”系列，如果说动人的故事让人难以忘怀，那么故事中的人物就更加使人无法割舍。“仙剑”系列的辉煌，靠的是情节的荡气回肠、感人肺腑，更得益于故事中一个个鲜活人物的塑造。本期专题我们就来谈一谈关于“仙剑五”角色人物的话题。

从“仙剑”一代开始，系列的每代中都会涌现不少让人难忘的角色。其中有历代的主角、配角，也有的甚至可能连台词都只有寥寥几句，但是他们留给玩家的感动和回忆却无可替代。仙剑发展到今天已经走过了四代五作，在最新的《仙剑奇侠传五》中，我们也希望能够创造出令玩家喜爱的角色。

由于人物的塑造在一款游戏中占有举足轻重的地位，因此主角的造型也是由北软的美术总监亲自负责设计，所有角色造型在最终定稿前都进行过无数次的修改和调整。大到人物的色调、发型，小到一个装饰的位置、形状，每一个细节问题都曾经过反复的审视和商榷，最终才有了现在大家所看到的最终设定稿。

当然，越是重要的问题就越是难免发生争论，在主角的造型设计过程中工作组内就曾经发生过多次的意见分歧。对于人物是应该更“朴素”还是更“华美”的问题，组内的意见就有两派，一派认为应该以简洁、利落为主，注重体现国风写意的“朴素”；而一派则认为应该更多考虑当前的流行趋势，多增加一些装饰及细节的设计，使人物看起来更加“华美”。经过很长一段时间的想法沟通和细节修改，才得以在组内达成共识。


龙幽Q版图
小蛮Q版图

除了主角之外，游戏内的每个角色都让我们在设计上花了不少脑筋。就拿现在已经公布了五位的蜀山七圣来说吧，大家可能不会想到，在最初的人物设定文档中，“蜀山七圣”是七位长须白发长者，之后审核设定时才被修改为目前的七圣。做出如此修改的主要原因是希望每个人物能更具特色，青石的内敛睿智、玉书的儒雅博学、草谷的沉稳谨慎、凌音的雅致冷艳、铁笔的洒脱豪爽……想象一下，如果铁笔、草谷、凌音、玉书、青石全部按照最初的设定变回老者的话，不知大家是否能够接受呢？呵呵。

同样进行过多次调整修改的还有黄山三怪，和蜀山七圣的仙风道骨不同，这三个人物则给人以比较搞怪异类的感觉。黄山三怪中的老人长得一副精打细算的样子，而身材高大的壮汉给人有些呆呆的感觉，最最神秘的一位女性则是以背影示人，也许很多人都对此有了自己的揣测，不过这里还不能公开她的庐山真面目，暂且先卖个关子了。

除了之前已经公布的诸多人物外，本期专题还为大家带来了两个全新的角色，一个手持“雷剑”气度不凡，另一个苗族装束似曾相识。根据衣着打扮、气质造型，大家可以大胆推测下她们在“仙剑五”故事中会以怎么的身份出场，以及和其他人物之间会有怎样的关系。

虽然在官博发布图片分成了人物和Boss两类，但这里要告诉大家，并非只有作为Boss公布的角色才会在游戏中和玩家进行战斗。之前作为人物公布的角色同样可能以Boss身份挡在玩家面前，这Boss往往更不好对付。不过本次的话题并非战斗，所以这里就不多说了。言归正传，下面我们继续聊人物。

和外形相比，人物性格上的设定则同样不容忽视。为了在剧情中让人物的个性得到充分展现，故事细节、人物对白的调整一直没有停下来，姚仙也亲自对此把关，逐句逐字地进行审核，每天都和项目组中的员工一样工作到很晚。希望“仙剑五”中的每一个人物角色都能被玩家喜爱，能够在玩家心中的“仙剑”人物榜上留下自己的名字。


唐雨柔
Q版图

曾经有玩家询问游戏中制作小组成员们是否会以隐藏角色的形式出现，并给玩家提供一些特别的“小礼物”。对于这个问题的回答是“目前还不确定”，并非故弄玄虚，而是因为当前研发时间十分紧张，这部分内容并没有在最初的计划当中，不过如果之后时间允许的话，我们也会考虑加上这一段内容，而如果时间不允许的话……就只能对不起大家了。总之，这件事就目前的情况而言应该说是存在着各种可能性吧……

下一期要和大家交流的是“仙剑五”的战斗相关内容。战斗部分的建议信在我们收到玩家信件中也占有很大的比例，其中不乏很有创意的想法和点子，有不少都具有不错的参考价值，那么汇聚了广大热心玩家和研发团队智慧的战斗系统究竟会给大家带来怎样的体验呢？下一期的“仙剑五”专题报道就会和大家谈谈这个话题……

仙迷往来：

1.“仙剑”官方电子杂志的宣传刊已经正式出版了，喜欢的朋友可以到论坛去订阅。

2.北京今年冬天的温度真可算是变幻莫测了，刚刚冷了几天又突然回暖了，不知道在大家看到这篇文章时，北京能否迎来今冬的第一场雪。

3.姚仙的sina微博（http://t.sina.com.cn/yaosir1）和腾讯微博（http://t.qq.com/yaosir1）欢迎大家去交流游戏心得。

4.元旦不少“仙剑五”研发组的成员是在公司度过的，在这里祝广大玩家节日快乐！

海棠
全身像

欧阳慧
全身像

玉書
全身像

毒影
全身像

"诱敌深入"战术的绝佳典范



将军2——全面战争
Shogun 2：Total War

■江苏 老黑

城堡战在《将军2——全面战争》（以下简称S2TW）中的地位，相当于《帝国——全面战争》中的海战，它是本作首屈一指的卖点。玩家之所以对此格外关注，是因为攻城战历来都是"全战"系列的软肋（尤其在与AI对战情况下），攻方无非就是用炮弹砸出几个口子，然后往里面堆人。守方不是于城墙上乱箭齐发、乱枪齐射，就是祭出如Bug一样存在的"守广场"战术。通过S2TW所展示的资料，可以看到CA工作室对日本城堡的历史和结构上做了大量的功课，不但进行了山城、平城、海城的划分，复制了战国时期著名城堡的基本构造，而且还将会体现出这种以"诱敌深入"和"关门打狗"为核心的笼城战的特点。


骑兵冲锋，足轻部队的噩梦

截然不同的攻防战术

日本的"城"区别于西方的"城堡"，与中国的"城"也有相当大的区别，围绕其开展的攻坚和守备战术更是大相径庭。无论是"城堡"还是中国的"城"概念，都是军事堡垒、权力中心和经济中心的集合体，目的是拒敌于城门之外，防御力量集中在四周的高墙之上。而日本的"城"，从军事学上看更类似于封建领主预设的防御阵地。一系列的外墙、玄关和门形成了复杂的迷宫，有的场地足以让两军对垒，而有的空间则只能让两人并排通过。擅入的敌人会迷失其中，而他们的一举一动都会被天守上的大名所观察到，守备军可以利用熟悉的地形和防御工事，给冒进的敌人以迎头痛击。因此，外墙被突破对于这种结构的防御要塞而言并不是坏事，有时甚至可以让守备方赢得主动。

制作：Creative Assembly
发行：SEGA
类型：策略
发售日期：2011年3月
期待度：★★★★

经验主义的完败

2010年12月CA放出的城战Demo中出现的，是一个典型的山城，相对于欧式设计而言，它看上去怎么都不像是一座“城堡”：其整体结构犹如梯田，分成了高、中、低三层，三丸以石墙阻隔。尽管CA已经表示，本作中不会出现发射开花弹、炸裂弹等“超时空”弹药的大筒（火炮），但守备方也未必会因此而占到便宜，因为三丸的外墙上方根本无法站人（这倒是CA贴近史实的一个设计，毕竟真实历史上更多的是用木栅栏充当外墙，如在“信长”系列中超级变态的“真田丸”）。换句话说，


这张截图显示本作也会有类似“中世纪2”的主武器和副武器的划分，截图中出现的剃刀武士似乎可以通吃步兵和骑兵


东方意境已经做到了形似


与《帝国》相比，本作的接舷战更加激烈和血腥

如果敌人想“翻墙”，那么他就一定会成功，但入城后就没有“一定”二字可言了……

S2TW的攻城AI绝不会像以往那样将兵力集中在一个方向，他们会分成数个方向同时进击，有主攻和辅攻的区分，还会使用声东击西和调虎离山等谋略，再加上城墙功能的改变，使得整个防御体系的最外层到处都可能是敌人的突破口。对于守备方来说，想做到拒敌于城门之外，在战术上便会陷入相当被动的地步。第一局演示中，操作武田家的游戏者就试图把“中世纪2”的经验主义照搬到日本战国时代：将弓箭手和近战部队布置在在三丸之后严阵以待，一旦顶不住则留下足轻部队断后，掩护弓箭手撤回二丸继续压制敌群，总大将则镇守本丸，伺机向战况吃紧的部队移动，以发挥自己的光环效果。

作为进攻方的北条军的战术并没有超出玩家们的预料：从南、东两个方向同时进攻，武士和足轻部队在弓箭手掩护下发动冲锋。由于已经没有了城墙血战的概念，一旦翻墙成功的敌军就会直接进入城内与守军厮杀。眼看顶不住的演示者只能将二丸内的预备队和镇守其他位置的部队拉过来顶一顶。就在两军厮杀正酣的时候，东面突然出现了一支由一队武士和两对骑兵组成的部队直扑总大将所在位置，待玩家反应过来的时候，他们已经突破了二丸的石垣。万不得已，演示者只能调动正在东南方向三丸内厮杀的大部队去救火，这反而导致了友军陷入一片混乱。在“总大将被击杀”的提示界面出现之后不久，城毫无悬念地陷落了。

呼唤更多的策略深度

总体看来，S2TW中体现了战国时期笼城战的基本特点，但由于缺乏细节，导致了制作组所标榜的策略深度没有得到充分体现，从游戏的角度来看，甚至连平衡性也存在一些问题。玩家质疑较大的设计，就是士兵可以在脱离攻城装备的情况下，在任意地点以“攀岩”的方式登上城墙——尽管这一特性师承了《帝国》中的战列步兵，但该作也仅仅只是在城墙上提供了四个点作为士兵的突破口，并且还需要抓钩和云梯的帮助，S2TW却完全就是以徒手方式进行的，而且速度还很快，一度让人怀疑北条家此番派来的都是“蒙着脸在角落吹暗箭”的忍者了……

此外城内除了天守、橹以外，基本上看不到什么建筑物，而且这些有限的建筑物所带来的防御优势和给己方士兵的数值加成，也体现得并不明显（当然“一片空荡荡”的场面，也可能是因为演示中出现的城的等级较低），这样城内战就很容易简化为肉搏战，因为守方只有暂时阻挡对方进攻，而没有可以完全阻断其攻势的建筑物与战术。兵力占优的一方在战前部署画面中来个四面包围，然后一个全选，再点击一下天守所在的位置直接冲，便可以坐等胜利动画了。

近年来“全战”系列的开发周期明显变短，几乎达到了一年一作的地步。作为回归系列原点，带有回顾和总结性质的这款作品，我们自然希望制作组可以把握住最后的三个月时间，在西方策略游戏制作组所不擅长的细节设计方面再下功夫，以一款完美的作品来回馈十年来一直在默默支持“全战”系列的玩家们。P

在残酷黑暗的遥远未来唯有战争

战争黎明2
——天罚之战
Dawn of War 2:Retribution

■湖北 暴雪Boy_神焰

无论你是不是英国Games Workshop公司原著的传奇幻想史诗“战锤40000”（Warhammer 40000）的迷友，由Relic推出的主题改编游戏《战争黎明2》都是一款不容错过的佳作，它有着华丽恢弘的画面效果、巧妙融小队ARPG与RTS特色于一体的独特单人战役玩法，以及火爆刺激的豪快体验，令人一旦接触便会沉醉其中不能自拔。尽管该作同时也存在着诸如单人剧情任务和地图场景过于单调、出场兵种数量过少等缺点，但联想起前作（《战争黎明》）的辉煌也是Relic以“一部正传+三部资料片”的发行方式所接力打造出来的成果，故这些细小的不足反倒激发了笔者对其资料片的无限期待。闲话少叙，继2010年年初发售资料片《混沌崛起》（Chaos Rising）并斩获玩家的一致好评后，就在不久前官方又公布了又一款资料片

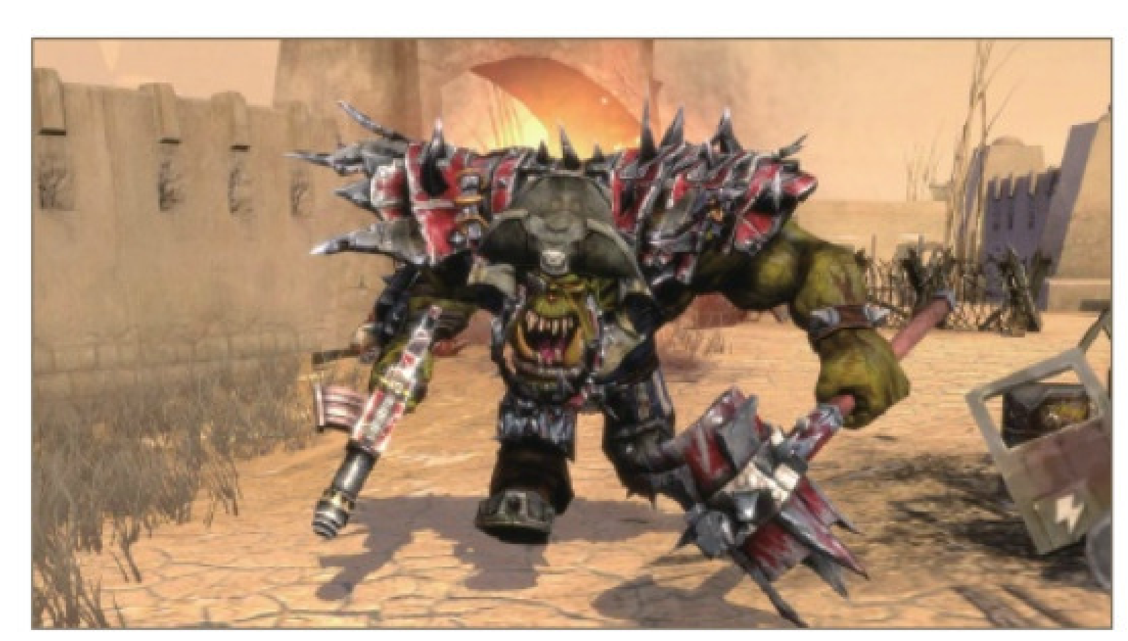

你可以为虫皇的四只手都换上不同的武器，从近战的镰刀爪，压制敌人用的孢子毒藤，到威力惊人的毒液炮，或者是不同的盔甲等，将之打造成彻底的战斗机器


司战Kayleth是本作引入的新英雄单位，她拥有翔鹰（Swooping Hawk）的飞行护甲和嚎叫女妖（Howling Banshee）的能量剑


在虫族单人关卡里只有一个英雄，那就是虫皇（Swarmlord），它能通过消耗自身能量孵育各种单位和防御建筑，是你前期最重要的部队来源

制作：Relic
发行：THQ
类型：即时战略
发售日期：2011年
期待度：★★★★


虫族来袭


银河系臭名昭著的太空海盗船长Kaptin Bluddflagg

《天罚之战》（Retribution）的相关信息，现在就让我们来一睹为快吧！

《天罚之战》的故事发生在《混沌崛起》的10年后。于上一部资料片里，玩家所在的血鸦军团协同帝国守卫成功地击退了大举入侵的混沌势力——黑暗军团，但是自身也遭遇了惨重的损失（尤其是血鸦战团长的叛变事件，直接动摇了血鸦军团的根基），故而在接下来的时光里，驻守于Aurelia星系的人类帝国势力一直都在进行着艰苦的重建工作，以防神皇的敌人乘虚而入。现实总是残酷的，眼下还未完全从战争摧残中恢复过来的Aurelia星系就得再次面临危机的考验：银河系臭名昭著的太空海盗船长、兽人战争头目Bluddflagg和他所率领的海盗舰队“海盗帮”（Freebooter）已将Aurelia列为其的下一个洗掠目标；另一方面，从数个行星殖民地的前哨站上都传来了目击到属于方舟世界Alaitoc的灵族部队活动的报告；此外，部分残存在Aurelia星系的虫族部队至今仍在尝试与主力舰队恢复联系……

在《战争黎明2》和首部资料片《混沌崛起》中，玩家自始至终只能扮演血鸦军团的Force Commander，所能操纵的兵种也就那么几号，这使得游戏的后期流程略显枯燥。《天罚之战》的出现将彻底改变这一切：首先，本作的单人部分是由5个不同种族的剧情战役共同构成的，除已得到确认的兽人、灵族、虫族战役外，官方还表示会于本作中引入一个全新种族（死灵，还是帝国守卫？个人认为是后者，因为《混沌崛起》里有关玩家就能指挥帝国守卫小队），并且以上每个种族在游戏里都将有不少于15个剧情关卡（几乎等同《混沌崛起》的剧情长度了！），及大量的可选分支任务。

其次，《天罚之战》的单人部分回归了传统RTS本源的搜集资源和生产单位概念。在本作的剧情战役中，玩家可以像在多人模式那样通过占领地图上的资源点获得经济支持，然后酌情建造不同的单位（包括装甲单位）来辅助自己的战斗。比如，兽人关卡下玩家若占领一个兽人传送平台（Ork Teleporta Platform），玩家将会获得制造兽人无畏（Deff Dread）的能力。单人游戏里玩家的部队（小队）数目也不会被限定死，事实上只要玩家手头拥有足够的资源，打造一支数目庞大的部队绝不是梦想——当你看到超过一百名绿皮鬼畜在《天罚之战》的战场上纵横驰骋时，可千万不要吃惊哟！

本作的新特性还包括，单人游戏中玩家最多能拥有4名英雄（其中虫族关卡只有一名英雄），英雄每升一级就可以解锁一个新天赋技能，而不是像《战争黎明2》和《混沌崛起》里需要靠持续砸点来渐次获得。英雄的远程攻击天赋现在和格斗天赋树合并了，完成关卡任务后，玩家不仅能给英雄解锁新道具，还能一并给你的部队解锁新的兵种和对应的兵种科技。P



Brikkfist是一名兽人火箭小子(Stormboy nob)，它能利用背上的的火箭背包突入敌阵并在着陆时震晕周遭的敌人


Mr. Nailbrain是一名兽人机师(Mek Boy)，同时也是Kaptin Bluddflagg的大副。虽然个头不咋地，但是打起仗来同样不含糊



Kaptin Bluddflagg是“海盗帮”的船长，也是一名战争头目（Warboss）



Spookums是一名兽人敢死队(Kommando nob)，它的特技是潜行。此外，你还能给它装备一个抓勾，用于自身的快速移动，或是将己方阵亡英雄远程复活并拉离危险地带

咱能选择扮演朝鲜军队么？



国土防线

Homefront

■内蒙古 莽月飘零

THQ将为玩家带来的这款FPS作品《国土防线》（以下简称HF），先不说其质量如何，单看游戏的大背景，我们都会不由自主地惊呼：“啊，这也太神棍了吧！”

朝鲜崛起？入侵美国！

在不久的将来，朝鲜已经从一个贫穷落后、依附大国的小国成长为一个世界强国。2013年，朝鲜新领导人上台，在2015年首先攻下了韩国，继而瞄准了日本，2018年日本臣服于朝鲜。经过经济危机冲击后的美国已然衰退，世界霸主的地位摇摇欲坠，朝鲜在一系列战略下，终于在2027年进攻美国，直接将战线拉到美国本土，而美国人也着手防御反击，以国土为防线打起了反击战。

制作：Kaos Studios
发行：THQ
类型：主视角射击
发售日期：2011年2月22日
推荐度：★★★★

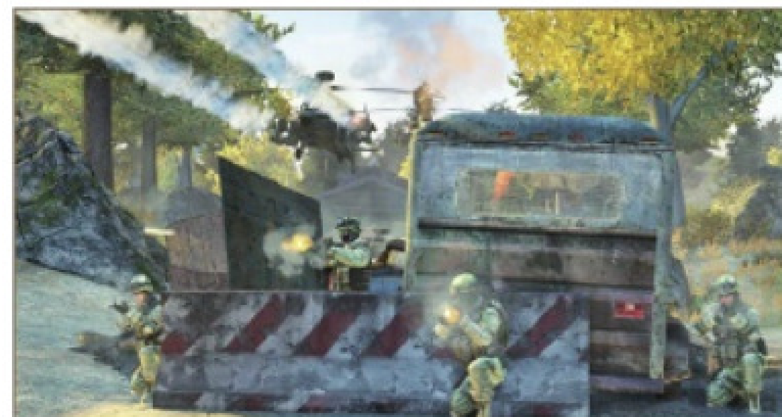
在宣传片中我们看到，朝鲜在北美上空引爆的一颗EPM（电磁脉冲炸弹）摧毁了美国的电力网和信息网。美国的安全地带迫不得已变成了以农业为核心的地区，美国人民努力在没有电力等现代社会中的必备物资的情况下奋力求生。玩家扮演的角色在科罗拉多的一所房子内醒来，美国西海岸遭到侵略后，这里成为了人们的避难所。临时搭建的民房散发出一股凄凉，各种生活必需品如餐具、床铺等等杂乱无章地散落四周，看起来更像一个难民营。这时一个满脸胡子的壮汉将主角带到院子里，杂乱的院子里紧密地摆放着各种基本生活必需品，随后他开始教授玩家射击技巧，看来此时的美国已然全民皆兵。


郊外的激战


装甲部队威力不容小觑

游戏的第三章由灰暗的房间内开始，一名美女带领主角来到阳台，俯瞰Lumber Liquidators商店的停车场。这个停车场由朝鲜士兵把守，而主角


狂轰滥炸



艰难的防守


偶尔也会有一丝温馨的场面

的任务则是为即将向商场发起攻击的友军提供火力掩护、骚扰敌方并虚张声势。随后进攻开始，杂乱的战争场面镜头感十足，还有武装直升机的加入。经过激烈的战斗，朝鲜士兵被击退而美军则成功拿下了停车场。DEMO演示以玩家在飞机上发射一枚导弹作为结尾，令人印象深刻。

载具、枪械一应俱全

HF的背景设置于未来，但又不脱离现实，所以游戏中的枪械将贴近现实，同时还会具有一点点未来风格，当然类似于现《现代战争2》一些经典的枪械如AK47也会出现在HF之中。HF中还会有各色载具，这是HF的卖点之一。玩家都对《现代战争2》中可以操空中控无人机而感到欣喜，在HF中，会有令人振奋的地面无人机侦察雄蜂（Recon Drone）玩家可以操控它进行侦察任务，当然也可以利用它短小精干的体积优势和猛烈的火力来一点点推进。你可以藏在一个安全的地方操纵无人机攻击敌人，但是你要注意，无人机会有电池和弹药的限制，一旦它们消耗完毕，那么无人机则形如废铁，玩家需要谨慎操纵。

除了无人机，悍马、阿帕奇武装直升机、M1A2 Abrams战车等等都将会在HF中出现，虽然在单人战役中这些火力强大的杀人机器的使用机会不是很多。但多人游戏中，你可以与队友合理搭配打造出一支装甲部队。

多人模式更加精彩

多人模式将通过专属服务器进行连线而并非传统的由玩家自己建立服务端进行对战，这样一局可容纳的玩家人数会增加，最多允许32名玩家同台竞技，同时也会有各色地图和各种模式供玩家选择。

游戏的地图多变并且尺寸不小，比如8v8的地图死巷（Cul-de-Sac）和16v16的地图农场（Fram），这两个地图地形复杂狭窄，玩家们战斗在建筑与建筑之间，也可以游走在树林中，需要利用地形来合理搭配战术，比如农场地图会有谷仓、树林、小溪等，当然还有被炸毁的谷仓散落在地图上，这张地图提供给玩家一些狙击点，所以要时刻提防幽灵般的狙击手。当然，载具也是必不可少的，你可以驾驶载具通过一些被聚集点监视的地区，或是控制无人机潜入狙击点消灭敌人。可以预见的是，载具在多人游戏中非常重要，用好了事半功倍。

HF中引入了战斗点数（Battle Points）系统，玩家可在多人模式中用BP点数来购买装备，类似于CS中钱的作用，但又不太一样。在HF中BP的获得方法多种多样，并不只是简单地杀死对手才能获得，包括助攻、成功保护据点、为队友复仇、辅助队友攻击等等都会获得相应的BP点，玩家可以通过消耗BP点数来购买载具、武器、攻击机和弹药。允许玩家可以在死亡状态下购买物品，换句话说你若在上一局被干掉后可以在等待下一局开始的时间内购买物品为下一局做准备，如果你购买载具，那么下一局一开局你就身处载具之中。值得一提的是地图中有些地点为自由点，自由点范围内的载具你可以不用花费BP点数而直接拥有驾驶的权利。

《国土防线》会有官方小说，其作者由John Milius（《红色黎明》《现代启示录》的作者）和Raymond Benson（两部《潜龙谍影》和部分007系列小说作家）共同完成，并且在明年三月与游戏同步上市。P


你可以购买各种载具，比如图中的阿帕奇武装直升机


漂亮的爆炸效果

柳暗花明
谈国产单机游戏的网络化运营

■吉林 蔡世奇

早在2007年，《仙剑奇侠传四》发售不到两个月，网上便传出了其制作团队核心人物将离职的消息，随后事情的发展令人始料未及：曾制作出“仙剑三”“仙剑三外传”和“仙剑四”的上海软星宣告解散。

当时这则消息在国产单机游戏爱好者中引起一片哗然，爱好者们常集中的论坛、贴吧中尽是惋惜之声，大家纷纷表示对上软这样一支深谙中国传统文化，颇具灵性的团队的解散表示遗憾。随之而来的，便是大家对国产单机游戏未来道路的一片迷茫：曾经的单机大户纷纷转战网游；大宇的另一款看家大作《轩辕剑》在大陆由于审批等原因推广不顺；北京软星转型之路不甚明了，迟迟没有新作……在免费网游大行其道，盗版破解肆虐横行的时候，被誉为“国产单机的最后守望者”的上软的解散，无疑对这个行业雪上加霜。



“云之遥”资料片之兰茵篇

一时间，各种宣称“国产单机游戏彻底死亡”的言论甚嚣尘上，老玩家也看不到多少希望。三年后的今天，沉寂已久的国内单机市场却有了明显的回暖现象，如果说2010年加入了网络功能的《轩辕剑外传——云之遥》是国产单机游戏在网络领域的一次探索，那么同年结合网络发售的《古剑奇谭》便是在市场中的一次突破。陆放翁有诗云：“山重水复疑无路，柳暗花明又一村。”这两款游戏均与网络有着紧密的结合，是国内制作小组在游戏设计思路上改变的开始。“云之遥”代表了国产单机游戏在系统和技术层面的网络化，而《古剑奇谭》则更着重于销售层面。这样的突破，对于走惯了“剧情向”和传统销售渠道的国内团队来说，难能可贵。归根结底，无论在技术或市场上，这都是单机游戏网络化的不同体现。如果网络化真的能成为未来国内单机游戏的发展趋势，那么或许“网络化”会成为拯救这个奄奄一息的市场的灵丹妙药。

就国内情势，与技术相比，市场更能决定一支单机团队的未来，所以笔者先从国内的市场谈起，不妨先来看看笔者在2010年对单机游戏的小小市场调查。

一、小城市和传统市场的没落

关于国内单机市场的萎缩，相信不论是否购买正版游戏的玩家，都会有所察觉。以笔者所在的东北某小城市为例，这里的新华书店有三层，是周边县市中最大的一家，音像软件等光盘制品曾雄踞半个楼层，正版游戏为数不少。笔者甚至清楚地记得2007年8月2日，“仙剑四”上市的第二天该书店就已有售，店员还画了宣传海报，可见当时传统的实物销售渠道还是比较火热的。



只剩这么两盒了？



这里去年还摆满了游戏

可“仙剑四”发售后这3年间，可能是因为市场上再也没有出现一款有较大影响力的游戏的缘故，这家书店就基本上没有多少新游戏上架了。《轩辕剑外传——汉之云》虽然口碑不错，但内地版足足比台版晚上市一年多，想体验的玩家早已网购了台版甚至下载破解版，无法支持销量；《幻想三国志》系列似乎也不见多大起色，加上审批等因素的影响，销量并不理想；《新绝代双骄之鱼戏江湖》和《天下无缺》虽然在模式上让人眼前一亮，但由于并非名门之后，并且厂商的宣传迅速淹没在声势浩大的网游大军广告中，两款作品似乎都是叫好不叫座——甚至叫好的都寥寥无几。

当笔者看到《古剑奇谭》在各大城市引起的热销现象，便去新华书店调查“古剑”的销售情况。出乎笔者预料的是，这家书店根本没有销售当下比较畅销的“古剑”，走进音像专区才发现，曾经占满六个货架的单机游戏如今只剩半个货架，细数之下只有16款21盒，询问被告知单机游戏就这么多，没有库存……失望之余笔者又走访了十余家软件店，令人遗憾的事实是，走遍全市居然没有一家实体店有售“古剑”。当年寰宇之星在本市的代理商，目前主营业务是销售网游点卡，单机游戏架上最新的引进游戏是《战地2142》，一盒网上难觅“仙剑四”首发版赫然放在顶端。这家店的店主不知道“云之遥”的简体版有关情况，表示可以联系长春的经销商发一套“古剑”，但至少四天，而且预付一半的定金……

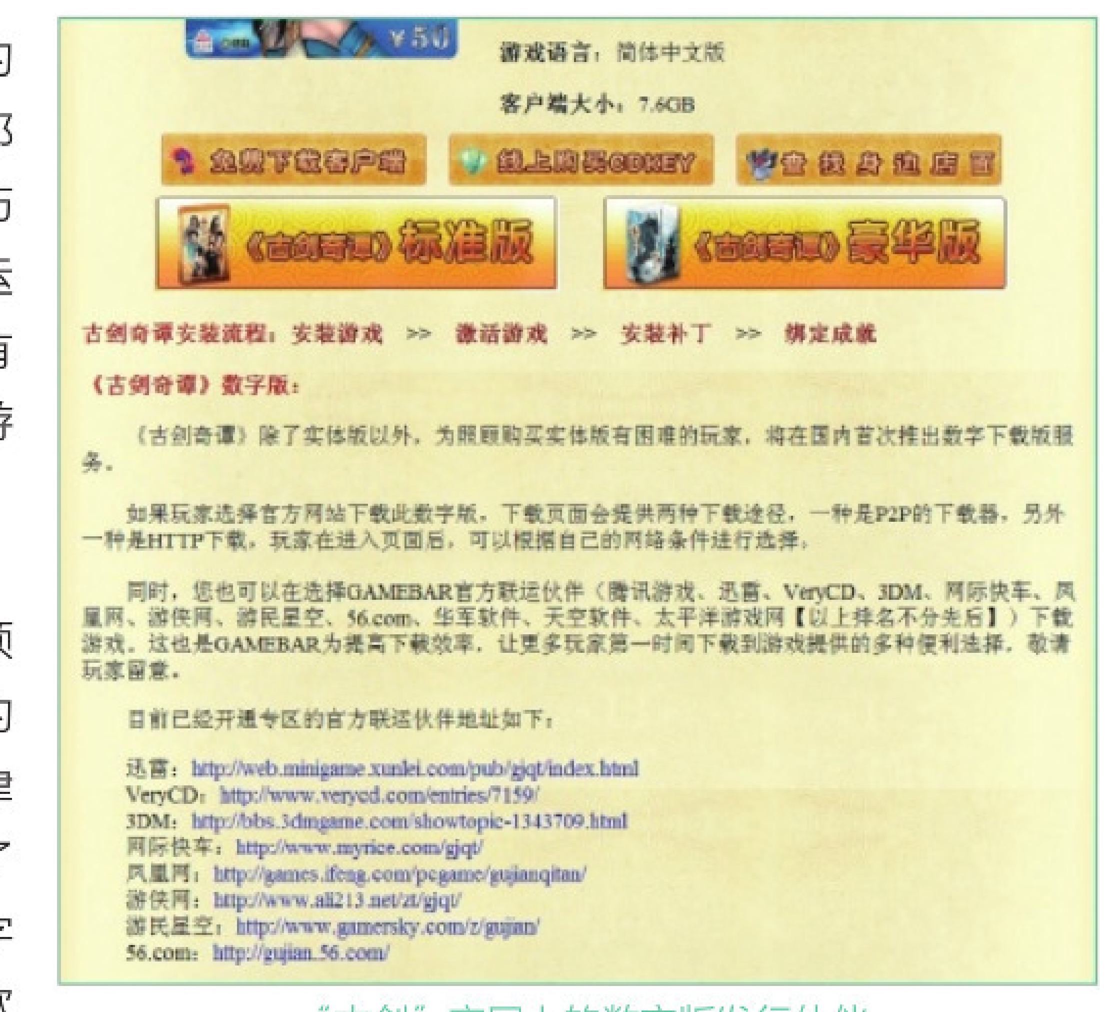
笔者不由感叹实体销售渠道在中小城市的萎缩，与大城市的情况相去甚远。本以为家乡小，经济不发达，所以不具有代表性，可与在贴吧里认识的朋友一聊，才发现这种现象在中小城市尤其县城非常普遍。难怪工长君说“古剑”发售前他们做了许多工作，才打通多年不用的实物物流渠道，但看来他们对小城市也是鞭长莫及。

据笔者了解，有许多小城市的中学生都由于买不到正版，又没有网购的条件只能选择放弃，其实单机游戏在中小城市的销售空间还是很大的，只不过暂时被埋没了而已，毕竟全国的大城市就那么几个，小城市却多如牛毛。

二、销售和反盗版的网络化

盗版一直是让全球正版厂商最头痛的问题，盗版对正版市场的冲击力无疑十分巨大。比如国内首屈一指的“仙剑”系列，任一部作品的正版销量如果是50万套，那么盗版至少会翻几倍，其杀伤力可见一斑。对付盗版，制作方几乎都采用“堵”的思路——即运用各种加密手段。加密在不同程度上给玩家带来了不便，并且没有有效抵制盗版的侵袭。如“仙剑四”采用的Starforce，导致了游戏在未打补丁前运行时卡、顿现象严重。

随着网络的发展，正版的敌人也从盗版光盘变成了网络下载，而厂商们也使出了更极端的加密手段——全程联网。这种由育碧领衔的手法显然给玩家带来了最大的不便，没有之一。不可一世的DRM还是惨遭攻破，《刺客信条2》的完美破解PC版又开始大肆传播。但在网络的启发下，国内的单机代理商却结合国情创造了一种新的反盗版营销策略，简言之为“导”——多方合作推广数字版。《古剑奇谭》预售48 000套，首周销量突破30万，对于一款



“古剑”官网上的数字版发行伙伴


【-《古剑奇谭》配音版正式公布 将免费提供下载-】(2010-09-29 16:19)

转载

【-《古剑奇谭》配音版正式公布 将免费提供下载-】

《古剑奇谭》全程配音版今日正式公布，预计近期正式开放下载。游戏中全部剧情对话由专业配音演员倾情演绎，并将免费提供给广大玩家们下载，让您体验一场真正的视听盛宴。

“古剑”官博的配音计划


“古剑”家园系统



“云之遥”WEB等级

全新原创游戏来说，显然交出了一份不错的答卷。“古剑”在销售上尝试的网络化可持续策略，可以说是单机在这个混乱市场中的一次成功突围。“古剑”这次在实体销售上下了不少功夫，但真正具有突破性的一点在于运营方与众多网站的紧密合作。这次“古剑”上市时，诸多单机游戏网站纷纷给予了大力支持，开放了数字版客户端下载并开设网店出售CD-KEY。

如果今后的单机代理商能将这种合作继续深化，就从源头上切断了盗版的传播途径，并将之转化为自己的销售通道，极大地弥补了实体销售受阻而带来的的不足。寻找合作伙伴，最好是那些点击率最高的网站，这些网站以往发布游戏资源时基本都是靠将下载率、点击率间接转化为广告费赚钱，这些资源本身能带给他们的利润几乎为零。并且在频繁发布新资源时，一款游戏的下载量对整体而言微乎其微，但若与国内单机厂商牵手一定能给他们带来真金白银。因为参与数字版推广的商家会得到收入分成，“多劳多得”，所以这些合作伙伴自然会为了赢利充分调动自己的资源帮助宣传，以提高销量，同时基本断绝了盗版网络传播的可能。

写到这里，你一定会发现这种手法与网游联合运营有异曲同工之妙吧！没错，这便是合作双方通过一方的资源、用户与另一方的技术、产品进行合作，实现战略互补，从而双赢。双方没有多少利益纠葛，易于实现真正的合作，在被细分的国内市场更有竞争力，久而久之还可以改变玩家的消费习惯，培养不同的玩家人群，实现良性循环，而非依靠有限死忠玩家的支持。

三、功能的网络化

如果能通过网络在市场上保证游戏的销量，那么制作方的重心就应该转移到在游戏中运用网络技术上来了。“云之遥”虽采用了全程联网，但它的亮点在于系统上的网络化。“云之遥”加入了地城系统，类似于网游的副本，可以使玩家在游戏中额外获得稀有武器道具等。在宣传初期DOMO还公布了地城系统与WEB游戏的联动，如果真的能够实现，这无疑是一个巨变。但最终相关WEB游戏的功能还是不了了之，这就极大的削弱了地城系统的可玩性。简体中文版如今已经上市，我们可以关注一下这一版本能否在这一系统上有所改进。此外，“云之遥”上市后公布了3部资料片，也算是网络技术上的一次小小突破吧。

目前国内几家老资历的单机游戏代理商，一直都是按部就班地走着传统的实物销售渠道。传统的行销方式，过于依赖光盘和实体店铺，自然不可避免地造成了产业链结构的单一，这样链条状的结构极易受到盗版商的冲击，在多方利益的瓜分下，最终惨不忍睹。长此以往，开发商投入大、工期长，却得不到应有的回报甚至难以收回成本，代理商也投入了大量人力物力，却回报甚微。单机市场的没落也不难理解，这也直接导致了中小型团队创作的犹豫和退出，知名团队只能靠几款名作苦苦支撑惨淡经营。但随着网络的逐渐普及和玩家视野的开阔，消费者的欣赏水平也越来越高，一旦名作的续作中出现口碑较差，影响招牌者，这个市场最终会因厂商的入不敷出而彻底消亡。

如果今后的国产单机游戏能做一个简易的网络平台，无疑会降低服务器管理的成本，丰富游戏的网络功能。Steam是一个成熟的榜样，但又在国内市场并不完全适用。Steam这样庞大的平台，需要大量的优秀游戏和许多厂商加入做基础，就目前国内情况来看，厂商和游戏的数量都明显不足。Steam提供的联机功能，在国内也并不适用。所以如果模仿的话，应着重提供下载、升级和社区的服务。许多老玩家都为老游戏在新系统上的较差兼容性郁闷，如果厂商解决了经典游戏兼容性问题，并以较低廉的价格发现数字板，定会受到老玩家的欢迎，同时也减轻了再次发行实体版的支出，让经典老游戏

图1："千古剑灵版"付费DLC

图2："云之遥"WEB联动

图3："古剑"中自己的小屋

图4：可以和偷菜结合的种植区

图5："仙剑三"古董收集与陈列系统











获新生。升级方面，只要制作方能在新作发售后为玩家不断提供DLC、补丁，甚至资料篇（如刚刚烛龙公布的"千古剑灵版"，加入了过场配音，在"古剑"全程配音版发布之前获得了很大关注），便可在盈利中让玩家感到"物超所值"。

"古剑"的成就系统和家园系统，"云之遥"的地城系统，还有"仙剑三"后期的当铺经营、古董收集陈列系统，其实都有很大的网络化潜力。近年来迅速崛起的SNS社交网络是单机游戏未来联动的重要对象，如果研发组在不破坏游戏经济系统的前提下整合Facebook类游戏，并绑定成就系统，那么从已有的SNS社区分一杯羹并非难事，对于提供平台的网站也能带来更多的注册用户，这样也容易将玩家集中在一起，保持市场热度。当然，能自建较小的平台更好，如果单凭一家单机代理商的力量，搭建一个数字化平台无疑是个十分艰巨的任务，所以多家共建或者借助网游大厂的力量都是不错的选择。国内网游市场的情况在此不再赘述，几家巨头的实力大家有目共睹，他们所缺乏的不是产品，而是口碑。如果他们能够扶持甚至自建一些单机团队，丰富自己的产品线，使企业结构更多元化，于己于人都有利。网游厂商在市场运营方面有着丰富经验，如果单机团队能与之联姻，那么便可将更多精力放在提升产品质量而非市场上。

四、总结

比较令人欣慰的是目前国内硕果仅存的几家单机代理商之间不存在网游界那种恶意竞争。"仙剑三"主企划王世颖曾说"单机是梦境，网游是社会"，那么，这仅有的几个追梦人要做的，就是相互配合、深入合作，以扩大影响力，谋求未来发展。这样带来的另外一个好处是可以减少各家玩家之间的互喷，使他们能有更多交集。

事实证明，破解不是技术问题，而是时间问题。单机游戏网络化运营的相关人员，任重道远。厂商们在这个复杂的市场走出了第一步，想继续拓宽这条路，就需要有后来者趁着"古剑""云之遥"的余热迈出第二步、第三步，甚至独辟蹊径。毕竟仅凭理想对抗这个商业社会，并不现实。几代追梦人在这条荆棘丛生的道路上不断前行，我们作为玩家，也在渐渐长大，走向成熟，我们能做的，不仅仅是望着他们的背影，还应保持对国产单机游戏的热情，给予应有的支持，而非一味的苛求。如果他们到了连作品都拿不出来的一天，又何谈精品呢？笔者希望，在不远的将来，我们谈到这些国产单机游戏时，它们已经不仅是中华文化的一个载体，还是现代中华文化的一部分。这是每个热爱国产游戏玩家最大的幸福，我相信，只有中国人最了解自己的文化！

"仙剑五"也好，"云之遥"也好，还有"古剑二"乃至千千万万尚未公布的国产单机游戏，愿你们在网络之路上一路顺风！P

他们不是女儿身，却妩媚得“须眉不让巾帼”；他们不是Gay，却可以将无数的男性粉丝迷得神魂颠倒；他们天生一副俊秀清丽的面容，具有男女通吃的傲人姿色；他们穿着西装便是标准的美男子，可一旦披上绣锦的华衣，他们表现出的另一种美将使女人惊羡，使男人惊艳。他们时常成为媒体的宠儿，镜头的焦点，在这个思想文化百舸争流的时代，他们既幸运又不幸。但不管怎样，沐浴着镁光灯的光鲜外表，却难掩其身为男儿的本质。就好像他们的真实性别早就被这个带着东瀛色彩的称呼所道破一样——

“其实，我（他）是个伪娘。”

安能辨我是雌雄

——浅谈ACG中的伪娘文化

■浙江 木木然



一、往日的流氓，今天的伪娘

让我们把时间往前推30年，那个时候改革开放刚刚起步，国内的思想文化仍然是一片混乱。社会当中有一部分人，他们生来就对自己的性别充满疑惑，在变性手术尚未推广的20世纪末，他们满足自己的唯一方法，就是穿女装。然而仅仅是这样，这群当时被称作“变态”的人所付出的代价也异常巨大，他们要忍受被社会边缘化的命运，在某些特定时期甚至可能被投入监狱，以“流氓罪”的罪名被困于铁窗之内。

所幸上世纪90年代的刑法删去了“流氓罪”，这些非主流群体也慢慢取得了同平常人一样的社会地位。要不然，我们今天熟知的伪娘们还没来得及火起，就已经被当成流氓抓进监狱了。不过这种新兴文化真正走入公众视线，还是拜这些年兴起的偶像剧、选秀节目以及互联网的推波助澜所赐。一些身着女装的俊美男子，开始频频出现于电视、网络、报刊、杂志等大众传媒。引起的舆论风波丝毫不亚于任何一位真正的美女，甚至有过之而无不及。最近也是最典型的例子，即借湖南电视台快乐男生节目一炮而红的“伪娘”刘著，人称“著姐”。他在预选赛表演期间曾多次被评委打断并要求出示身份证，由此可见他的“功力”究竟到了一种什么样的地步。

然而在“刘著现象”引发的讨论中，抨击和嘲讽却没并没有想像得那么


同是伪娘,李玉刚的反串性质则简单很多——他要糊口,得靠这个吃饭

Bernie是个典型的同性恋，但还算不上伪娘







有人感叹刘著只是生错了性别，但换个角度来想，如果他真是一个女人，还能有今天的知名度吗？

多（相对于“春哥”来说）。网友们更倾向于探讨“伪娘横行”所反映出的社会风尚，既有对文化环境更加开放多元的赞同，也有对真男人越来越少的担忧，更甚者，还曾发出过“保护纯爷们，消灭伪娘族”的呼声。但依笔者拙见，这似乎没有必要。因为随着社会的发展，伪娘早晚会从单纯的“现象”演变为“文化”，然后名正言顺地入主各个领域——当然，对于今天的大众品味来说，还是早了那么一点点。

尽管伪娘的概念已经推广开来，但如今仍有部分人把“伪娘”单纯地等同于“同性恋”或“异装癖”。这显然是一种狭隘的观点。简单点来说，所谓伪娘，就是穿着女性衣服的男人（至于这个男人套上女装后到底是惊艳四座还是“闪瞎我狗眼”这个暂且不论）。虽然他们很美，很媚，但是绝大多数的伪娘的变装是属于表演性质的，比如李玉刚等。当然也有一些是的确对自己的性别角色搞不清的，像刘著，根据他自己的说法，他从来就没有把自己当成过一个男生，属于明显的性别错乱。至于那些打扮趋于中性化，性取向异常的男人就更不能称作“伪娘”了，像《侠盗猎车手Ⅳ》里作为NB的昔日战友出场的本尼（Bernie）就是一个典型的例子。从他的房间里可以看到各种各样裸体的男人照片，尤其是床上的壁画，跟他嗲声嗲气的说话方式一样让人起一身鸡皮疙瘩。然而就是这样一个人居然成为了LC市长的“女朋友”，实在让人忍不住感叹“一样米养百样人”。当然，本尼这个角色也因此而深入人心（虽然印象不大好），但是编剧和玩家对他的定位，却只是单纯的“同性恋”而已。

二、伪娘文化的起源和传播

“伪娘”一词来自一海之隔的日本，“娘”这个字在日语中的意思是“女儿”或“年轻姑娘”，前边再搭配上一个形容词，就成了今天ACG界耳熟能详的各种术语。“伪娘”正是其中的一朵奇葩，而且在国内，日产的以伪娘作为卖点的漫画还具有相当的人气，甚至和一些当红的作品相比也不显逊色。日系漫画中的伪娘，以Loli形象出场的居多，此类角色虽有哗众取宠之嫌，但观其言行，亦可发现不少萌点。再者伪娘题材有使人耳目一新之奇效，如此这般，想不火也难啊。



不同时期的素还真造型



角色伪娘化的后果，就是这对好友跨越了原本的关系成为了“腐”们喜闻乐见的基友



霹雳布袋戏中最著名的伪娘医邪天不孤，造型取自港版东方不败,雌雄莫辨

当然，除了日本动漫的影响之外，本土文化与时俱进的演变亦是伪娘能够风行神州的原因之一。最成功的例子，当属台湾省著名“岛粹”——霹雳布袋戏。众所周知，台湾布袋戏文化源远流长，博大精深。在上世纪80年代黄俊雄老先生便已开始从事布袋戏表演，1984年，黄家的霹雳布袋戏更是被搬上荧屏，从早期的《霹雳金光》到最新的《霹雳震寰宇之兵甲龙痕》已经走过了一千多集的岁月。霹雳布袋戏不仅在台湾地区家喻户晓，在大陆亦有诸多粉丝，他们以“道友”互相称呼，热衷于讨论剧情，创作同人作品，为剧集配音甚至是托人从台湾购买戏偶。由此可见布袋戏在大陆粉丝心目中的地位之重。

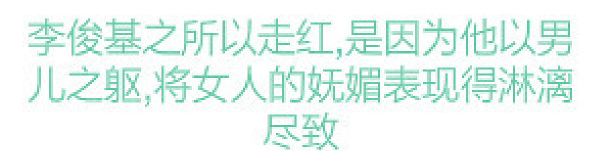
而据我所知，这几年来“道友”的数目迅速增加，而且小到十来岁的屁孩大到六七十岁的老人应有尽有，更让人惊讶的是女性道友的比例也大大上升。这又是为何呢？与其研究布袋戏本身，不如先看看这部分女道友有什么共同点：她们似乎不会对江湖人士的恩怨情仇产生什么共鸣（这个属于男人的浪漫）；却可以被两个男角之间因为“惺惺相惜”而释放出的荷尔蒙所吸引——哦，原来是“腐”！

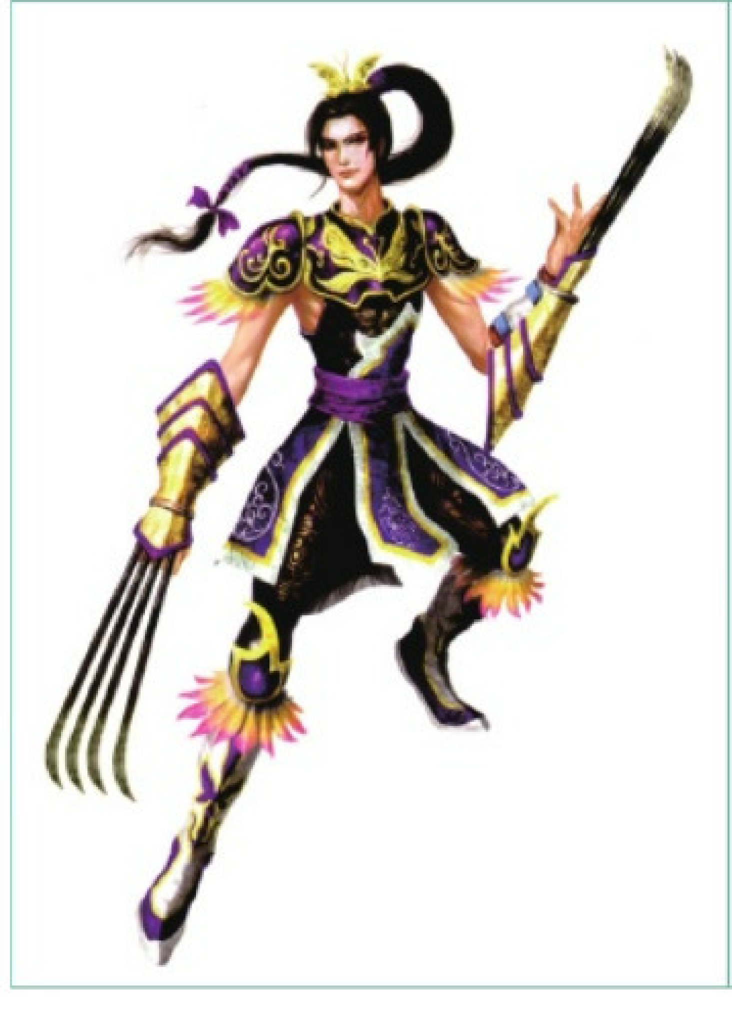
再看看这些年的布袋戏，布偶的制作工艺愈发精良，造型愈发华美。至于剧情，男角的戏份还是一如既往的重，甚至在一集里面看不到几次女角出场。男女比例严重失调，再加上许多男偶的造型变得越来越女性化，于是便出现了剑子对龙宿、枫岫对拂樱、鸦魂对十锋、香独秀对慕容情，甚至是一页书对素还真这样的官配。这除了要靠腐女们过于强大的脑补能力以外，编剧和造型师的“与时俱进”同样功不可没。面对此种趋势，霹雳国际多媒体总经理黄文择先生也毫不避讳地表示，这是为了顺应时代潮流，迎合不同观众的口味而做出的改变。

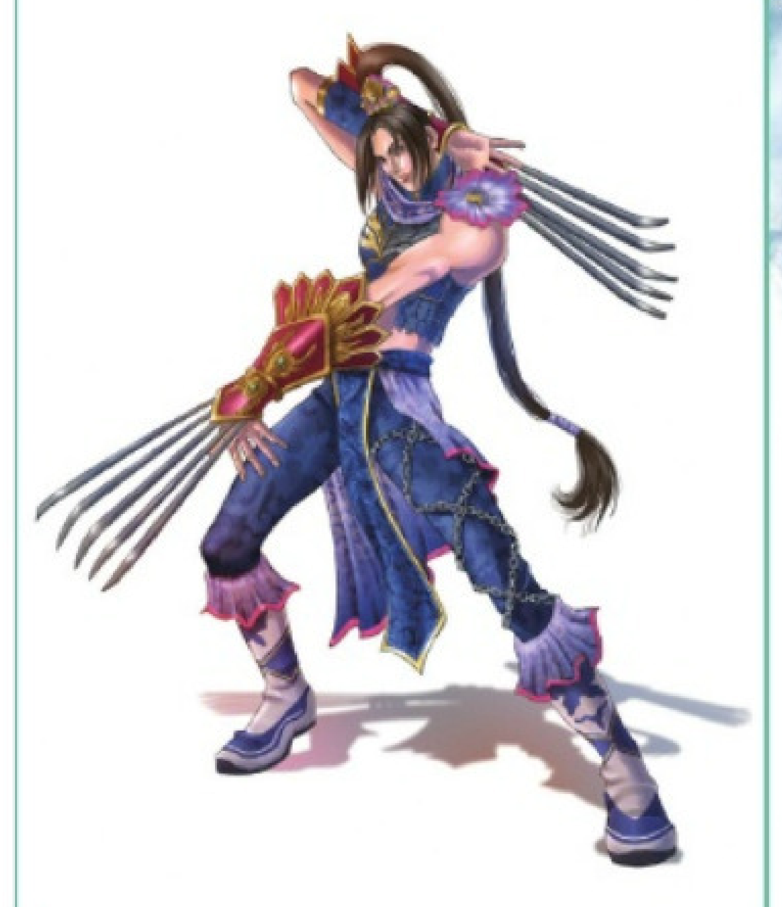
所谓的改变，主要体现在角色造型的伪娘化。拿霹雳万年男主角素还真来说，早期偶型如同一位仙风道骨的修行者，处处显露出清香白莲的睿智与坚韧。中期偶虽然还保持着原来的发型与神韵，但面部表情和衣着却更显清灵飘逸。后期偶则开始向同时期的美型偶形象靠近，且披头散发的造型也大大增加，自《刀龙传说》起素素更是随波逐流玩起了中分。这时我们可以看见，熟悉的当家男主少了一分阳刚，多了一分阴柔。其标志性的大饼脸更是随着布袋戏的更新换代而被雕刻师一次次地削尖，如今咱们的素素虽然还是保留着他引以为傲的脸型，但难保将来某一天，雕刻师会对“大饼”痛下杀手，使素大饼彻底变成素小受。只怕到时候，整个霹雳都已是伪娘的世界了。

影视作品中伪娘风行，游戏当然也不能例外。比如在大家都比较熟悉的光荣名作《真三国无双》系列里就有一位兢兢业业从事反串工作的伪娘武将——嗯，相信不用我明说大家也知道了，没错，他就是张郃张儁乂先生。从系列三代开始，他华丽而优美的舞姿就已经成为了战场上一道另类的风景。到了系列第五代，他更是换上了性感的露脐装，还联手东吴的策士陆逊推出了伪娘二人组。或许是他的坚持感染了其他将领，在即将面市的《真三国无双6》里许多角色都改头换面，纷纷以更柔和的造型登台亮相，甚至连身为无双系列第一男主角的赵云同志也不能免俗。看着预告图片里那个没有坚毅只有妩媚的子龙兄，我忍不住“内牛满面”。日本人引领潮流的这种敏锐嗅觉，实在是让人不敢恭维。同样的，伪娘风对国产游戏的影响亦不可小觑，《仙剑奇侠传五》放出的二号男角龙幽人设图便可以说明这点。对于以RPG为主力的国产游戏来说，伪娘角色作为一种调剂，虽然不能起到画龙点睛的作用，却也能吸引不少口味迥异的玩家。角色设定的多元化，对急于打开市场的制作商来说也未必不是一件好事。




李俊基之所以走红,是因为他以男儿之躯,将女人的妖媚表现得淋漓尽致







“郃姐”的造型还真是一代比一代给力啊

陆逊成为又一个被娘化的无双角色

三、“男将不男”的背后

面对伪娘横行，纯爷们濒危的现状，也有人忍不住表示担忧：这个时代到底是怎么了？原来女将不女，现在又要男将不男了？

不要急，情况其实也没你想得那么糟糕。

有人把伪娘文化当成一种审丑文化，认为男子反串女性是想通过形象自残的方式达到哗众取宠的目的，其性质犹如芙蓉凤姐，乃极其恶劣的炒作方式是也。如此定义，似乎是要把伪娘归类到“非主流文化”那一栏中，永世不得翻身。然而伪娘及其衍生文化对社会造成的影响，却不是这三言两语便可以统统抹杀的。

其实再把时间往前推个几年，在“伪娘”这个词还没有流行之前，我们就已经发现，年轻的男孩子们变得越来越中性化，越来越缺乏“男子汉气概”，是所谓“娘娘腔”是也。早在那时候就已经有人呼吁要“拯救男孩”，希望及时遏止这股“娘化”的趋势。然而这些人只看见表象却看不到原因，以为光凭单纯的言传身教就可以改变现实。但事实上，这只是治标不治本，男孩之所谓“娘化”，有一个非常重要的原因：开放的文化环境。随着改革开放的深入，似掩似开的国门恰好为国外及港台地区的文化产品提供了“入关”途径，孩子们在这种文化环境中长大，自然会去学习、模仿那些青春偶像，在性别形成的过程中受到了外来文化的影响，有意识或无意识地改变了自己的行为习惯，思考方式。文化在塑造我们的下一代的同时，也在不知不觉中，给他们打上了时代的烙印。

正所谓一方水土养一方文化，而文化乃育人之本。就拿台湾省地区来说，不少大陆男人都觉得台湾男人不够阳刚，动不动就是“不好意思”，开口闭口就是“XX啦”。这些阴柔的特质，映射在大陆爷们儿的眼里，就成了典型的娘娘腔，尤其是对于以豪放粗犷著称的北方人来说。然而事实上，在一定程度上也是因为台湾省社会崇尚男性要“知书达理，温文尔雅”，众所周知。台湾岛的书香文化浸淫了几代人，培养出了像李敖、刘墉、林清玄等这样的文学大师，而且岛内哈日哈韩的青少年居多，对于外国及本土的中性化偶像，民众的认同度很高。同样，伪娘文化在这种地方更加吃得开，也更容易被本土化，因此才出现了霹雳布袋戏里的伪娘风潮。

说开了，伪娘的风行其实就是一种文化多元的表现。只要社会现状保持不变，只要文化市场还保持着“贸易逆差”，那么伪娘文化，迟早会随着中性化的风潮而崛起，并在百花齐放的文化界占据一席之地。

四、一点题外话

多年前徐克因为一部《笑傲江湖》而得罪了武侠泰斗金庸，因为他用过剩的想像力塑造了一个雌雄莫辨且风情万种的另类角色，让林青霞饰演的东方不败成为了香港电影史上一座不朽的丰碑。然而在那个时候，我们还没有“伪娘”这个舶来词，但对于东方阿姨的风姿，你舍得用“不阴不阳”来形容吗？后来，韩国人给我们送上了李俊基扮演的《王的男人》，再一次刷新了大众对反串角色的接受度，自此各种奶油小生再也不愁在中国市场玩不转了。而就在不久前，我们认识了刘著，才知道本土伪娘也可以娘得这么自然，并由此掀起了一场关于性别问题的大讨论。总结过去，展望未来，我们明白伪娘文化也已经在我们的土地上埋根，虽未长成，但前途却是不可估量。



子龙？子龙你怎么了子龙！

不过幸运的是，这不是审丑，而同样是一种对美的追求，或依某些人的说法，是一次伪装成“宽容”的对美的消费。偶尔有点别扭那是理所当然，但是日子一久，“他们”在你心中的形象或许会慢慢变得顺眼起来。毕竟我们也不能老是高举“坚决打倒XX”的旗帜，一个健全的社会，理应对每一种新生的文化予以适当的包容。纯爷们和伪娘，也不一定要站在各自的对立面上，为什么？因为和谐永远比斗争美好。

文章至此，我认为有必要替8神经大哥声明一下：本文仅代表我个人对伪娘文化的看法与简介，与《大众软件》——以及本人的性取向没有任何关系。别误会，我真的是个纯爷们。



林青霞版的东方不败已经成为公认的国产伪娘范例了？

编者按：在本期的制作中收到两篇来稿，虽然文章都不长，但是却意外凑巧地都说的是同一件事物——暴雪的战网。一个从电子 竞技的角度出发，论点严肃；另一个从玩家的角度出发，看法谐趣，都值得一读。所以我特意将这两篇文章安排在一起，让大家 看个热闹。当然，如果各位有不同的观点，也欢迎发邮件给我进行探讨！

"You ready for this?"

积分制
功利化的电子竞技

■天津 陆震



暴雪通过BN建立了严谨的积分系统



"不要以为你赢了"，罗贤不幸遭遇的开挂事件已经成为笑谈

众所周知，暴雪通过《暗黑破坏神》开创了一套影响动作角色扮演游戏（ARPG）直至今日的模式——"左红右蓝"。仿佛一张密不透风的幕布，这一理念彻底拘束了后来无数游戏开发者以及广大玩家的思维，其后诸多"创新"只是对这一概念的拓展；能有幸逃出生天者，也会被市场视作异类，逐渐被跟风者的浪潮吞没。而在另一个迥异的领域——即时战略游戏（RTS），暴雪则通过其强大的"战网"系统（BN），开创了另一个影响甚广的概念，也就是我们今天的话题——积分系统。该系统虽然不及"左红右蓝"般直接易见，但对整个电子竞技的影响，包括广大玩家及无数的对战平台，却更深更远。

积分制度的出现有其积极目的，便是辅助匹配不同水平的玩家，避免出现实力相差悬殊的对阵，但积分制更多平衡的是一场对局的平衡，而非整个RTS玩家群的平衡；它给予每个人表面上的机会均等，却眼看着天生的不平衡，撕碎无数玩家的梦想。

积分制建立在一种激励效应之上，即鼓励在每场对局中取胜的玩家，而对于落败者则扣除相应积分，使得原本由竞技比赛本身所提供的乐趣变得数字化，直白化。久而久之，游戏本身所带来的胜利感逐渐被苍白的积分变化所代替：一场酣畅淋漓的憾负使人抱怨不已，而一场机械化的胜利带来的+35分进账却能冲散一切阴霾。积分制使依托于对战平台的电竞对决淡化了思维博弈、操作比拼、理解运营带来的成就感，取而代之的是一系列冰冷的胜负关系。

对精彩比赛的追求转化为单纯对于胜利的渴望，便产生了对决过程的单一化、模式化。电子竞技职业联赛中选手对于胜利的渴望远高于业余

玩家，但由于选手彼此充分了解，赛前针对性训练，以及对各种常规战术的研习，使职业联赛日渐求新求变，若一味拘泥于自己擅长的打法，便会形同GSL第一赛季的神族高手Genius，被实力不及自己的对手两套大招带走。反观娱乐性质更强的大众对战平台，则呈现出一副相反的画面：千篇一律奥特曼，万年不变蜘蛛流。缘何？积分制，使得多数情况下对决在陌生的玩家间展开：既然是业余玩家，对各种缤纷复杂战术的理解运用远不及职业选手，与其各样都会，不如专攻一到两套，然后“一招鲜，吃遍天。”

即使新推出的“星际2”也难以避免，最著名的当如韩服人族Love（在PLU全明星之夜Super“星际2”特期出现过），在对阵几乎所有神族时，这个韩国人都使用一套如炉火纯青的单矿女妖枪兵一波流，并在早期BN一度占据很高的排名。而如果不幸没有自己的战术没关系，现今获取高手的Replay轻而易举，与其自己理解个中变化，不如学会职业玩家的兵种搭配，进攻Timing，照样能称霸一方。在这种一对多的博弈中，偶尔被克制失败亦不足虑，不是每个人都有如此高的战术针对习惯，在其他玩家身上找回来就是。该现象在游戏的中层玩家群中最为常见，就此一盘盘原本属于理解力、反应力、想象力比拼的电子竞技比赛沦为无限地操作重复，以及对积分、等级的不懈追求，形同网络游戏。

以上是对玩家个体意识的影响，无形中增加了电竞玩家的游戏时间，为游戏平台运营商带来更大收益。而以下这一点，是运营商所不愿看到的，那便是——玩家分流。如同应试教育促使高分学生进一步提高自己的成绩，低分学生逐渐选择其它“副业”、越发排斥学习一样，积分制度下的电子竞技催生了玩家的两极分化，低端玩家因很难从中得到乐趣而纷纷投向竞争较小的休闲游戏或对玩家自身要求较低的网游。分流会像沙漏一样从整个电竞玩家群体的底端开始，由下而上逐渐侵蚀整个玩家群，最终导致整个用户体趋于小众，“魔兽”对战堪当经典案例。一方面，由于得分计算机制，低端玩家难以取得悬殊实力对局的机会，缺乏与中高端玩家的交流，逐渐被玩家群所冷落排斥；另一面，追求比赛多样性乐趣性的玩家与大量单纯追求胜利的玩家相比难有胜算，从“星际2”美服、欧服上充斥着天马行空的大招到韩服上每一个细节都力求完美即可见一斑，极大地两极分化使韩国拥有大批世界顶尖选手，作为代价，韩服缺少了一股愉快轻松的游戏气氛。

积分制度最直观的副作用，是对玩家群体及运营团队伤害均带来不小杀伤的——恶意作弊（如Maphack，改图，踢人挂等）。作弊最经典的案例当属“PLU全明星之夜”中国第一神族LX不幸遭遇到的那句“不要以为你赢了”。外挂挑战的不仅是一个玩家，更是所有人对虚拟竞技平衡的信念，一个小小的外挂足以让一场倾注无数心血的比赛失去意义，足以让玩家失去对电子竞技未来的期望，足以彻底毁掉一个竞技平台，足以扭曲一个人的游戏价值观。功利化的竞技积分体制催生大量利用不正当手段谋求胜利快感的玩家，也寄生着一条病态的外挂产业链，它疯狂地榨取电子竞技原本微薄的本钱——公正，直至整个产业崩溃。

积分制度将庞大现实中的优胜劣汰引入原本脆弱的电竞世界，使我们在不断的游戏中接受这条残酷的定律。如果说应试教育是好学生的教育，那么积分体制下的电子竞技便是高玩们的电竞。而二者最大的不同是：庞杂巨大的现实世界容量远远大过电子竞技产业。应试教育培养出的考试精英虽然实践创新能力较弱，但好在能够适应各种考试，从而为自己争取更多的机会。反观电子竞技产业，除了少数具有极高成就的职业玩家外，更多人牺牲大把的年华甚至游戏的乐趣换来的，仅仅是平台上、战网上高踞的排名。如此，则电子竞技与网络游戏无异，电子竞技所弘扬的竞技精神无存。

功利化是现实世界于电竞世界的一个缩影，同时电竞世界也会通过影响玩家价值取向反馈现实世界，因而与其坐等现实发生改变，不如以电子竞技微薄之力，努力改变这一现状。应首当其冲的，便是积分体制。彻底取消积分制度，以不计分系统取而代之很难实现，现阶段我们的目标应该是：1.不遗余力打击作弊行为，将现阶段形势下的损害降低到最低；2.弱化积分制，让胜负积分从台前逐渐退居幕后直至消失；3.在玩家评价梯度上，不再以1到N的等级细分为主，而因采取诸如“星际2”的大跨度分段（不幸的是我们看到“星际2”战网天梯系统在原有青铜、白银、黄金分组的基础上逐渐加入钻石、大师组，大有细化趋势）。这不仅有助于玩家找回电子竞技本原的快乐，也利于缓解玩家分流，从而保留电竞市场，保留一块欢乐之地。

网游电竞化，电竞网游化，因为它们都在不同程度上趋于功利化。网游不再安逸，电竞不再单纯。如果不能及时处理积分制度所带来的电子竞技功利化趋势，则电竞与网游，在未来将面临同质化，开启游戏界的“分本位“时代。





关于《星际争霸Ⅱ》的另类思考和研究

■四川 应厚非

人生的意义在何处?

请原谅我在一本游戏杂志上提出一个如此哲学的问题。阅尽大家公认的哲学大家——黑格尔、康德、尼采、萨特、齐泽克……我郁闷地发现原来所有的哲学书都写满了问号，却没有一本让人心中升起过惊叹号。我开始怀疑，是不是这个物欲横流、游戏辈出的时代，我们走得太快，以致把灵魂丢了。但是后来，我结合道家、儒家、佛家等中国传统思想文化精髓，自个儿渐渐琢磨明白了这问题：虽然人生的开始和归宿都是一样的，虽然我们都生于尘土也必将死于尘土，但享受过程，享受人生，应该是人生应有之义。

好了，扯远了。说说自己。

我，白银圣斗士，欧服。作为普通的正常人，我和99%的《星际争霸Ⅱ》爱好者一样，每天上班、下班、吃饭、睡觉，或者再抽出两三个小时，打打《星际争霸Ⅱ》。就这样，在接触《星际争霸Ⅱ》的第一个月时间里，我白天应付人生凶猛，晚上应付游戏凶猛，白天思考赚钱的大招，晚上思考克敌的大招，白天希望能够加薪晋级，晚上希望能够加分升级……这个传说中的游戏和我们的人生具有高度的一致性：优胜劣汰的丛林法则、可望而不可及的社会（游戏）精英、尔虞我诈的垂死挣扎……每一场比赛就像是一场小型战争，我们血红着双眼，飞转着鼠标，频点着键盘，拿出自己全部看家本领，十八般武艺，大刀向鬼子们的头顶砍去，猴子偷桃准备在敌人的后方，希望能一将功成万骨枯，希望能一夜看尽长安花，希望能黄金钻石永相伴。希望，嗯，至少血流成河的不是我。

但悲剧的是，正如我的人生总是处于不咸不淡，不高不低，要死不活的尴尬状态一样，我的游戏人生也义无反顾地有了江郎才尽的一天。我终于明白，点击速度是有上限的，双线操作是用来欣赏的，精致运营是写在《大众软件》的文章标题里的。哥的郁闷终于由游戏漫上心头。于是，善于思考的我开始冥想。终于，我找到了万恶之源——《星际争霸Ⅱ》的天梯系统（不清楚天梯系统的自行百度或翻翻陈年《大



暴雪总在给你安排旗鼓相当的对手，让你赢起来不那么容易……

众软件》）。这个系统不仅一针见血地表明人生而不平等：我们总处于某个阶级当中（青铜、白银、黄金、白金、钻石），而且以量化的形式把这种悲剧具体化（排名、分数）。虽然暴雪好像很仁慈让我们拥有能力改变命运的机会——升级，但是至少80%处于非钻石联赛的“童鞋”都知道，我们终将在某一个位置停住，然后以此为中心，沉沉浮浮，永永远远。

让我们再进一步分析，这个系统的理论好处是我们随时能够找到和自己水平相当的玩家游戏，坏处是暴雪给玩家的命运早已注定：在某个不知名的角落同某个不知名的对手拼死搏杀，高度紧张状况下竭尽全力的搏杀。如果你赢了，你会得到一个更加强悍的玩家，如果你输了，不好意思，你就乖乖滚到排名下面去吧。

这就是我们的游戏人生么？我不相信，或者，我不愿意相信。我花大价钱买来正版光盘，是为了玩游戏，是为了享受游戏乐趣的，至少，不是为了被游戏玩的。我不要50%的胜率，我要100%的快乐，我要指点江山、激扬文字、粪土当年万户侯的Feeling！人生改变起来或许稍显困难，但是《星际争霸Ⅱ》显然没这么难。因此，为了享受游戏的崇高目标，我开始了对《星际争霸Ⅱ》的另类研究。

天梯系统的实质是寻找实力相当的玩家，使所有玩家尽可能拥有接近50%的胜利。那么它是怎么做到这一点的呢？答案是测试的方式，游戏会先给玩家一个普通水平的对手，如果你赢了，就给一个强一点的，再赢，再给更强的。直到输为止，当然有时系统会反复对玩家的水平进行测试，但基本原理就是如此。通过玩家和不同实力对手的输赢情况决定玩家的实力水平和所处位置。很显然，我们会得出一个很诡异的结论：玩家越是想赢，玩得越努力，就会和实力越强的对手交锋，那么胜利来得就越困难，越辛苦。另外，无论玩家多么的努力，哪怕在最高级的钻石联赛，你的胜率也和青铜联赛的菜鸟一样，50%而已。那么玩家努力的动力在哪儿呢？现实人生里，我们可以说动力来自多收那么三两斗稻谷，多拿那么两三千人民币，游戏呢？为了黄金联赛比白银联赛好听点？为了排名30比排名50感觉更爽？或许有的玩家认为是，但显然我不这样认为，游戏是为了找乐子的，找辛苦？看看我们平时的生活就行了。

所以我给出的办法是，故意输。具体来说，你可以选择吃饭或者看书读报的时候，先进一回游戏，然后简单输掉。输掉的办法当然很多啦，比如秒退，比如农民起义，比如把人族基地突然飞到不知名的阴暗角落里……然后，傻傻的天梯系统就会默认“童鞋”你不行了，实力退步了，为了显示它博爱的怜悯，给你分配一些比较弱的对手来。嘿嘿，剩下的还需要我教你么？享受《星际争霸Ⅱ》的完美游戏体验吧，试试那些平时敢想但不敢用的战术吧，你的游戏人生会从此与众不同，而且最为无语的是，你会发现你的排名根本没怎么往下掉……（原因自己想，嘿嘿）这个看起来很恶毒。但是，既然规则允许，既然规则允许还犹豫什么呢，我们又没用外挂……

最后一个问题，有人说，这对其他玩家不公平，毕竟你玩菜鸟的时候，菜鸟也被你玩了。好的，关于这个问题，我们论证一下，对于我们故意输的比赛，我们的对手轻而易举地获得了积分，他们应该感到高兴。对我们轻松赢的比赛，被我们欺负的菜鸟当时虽然输了，也掉了积分，但仁慈的暴雪基于每位玩家胜率保持在50%的考虑，下一场多半会为他安排一个较弱的对手，让他也爽一下，于是这个菜鸟仍然赚回了积分，也没有丧失胜利的快感。看到没？结果，不过是三赢而已。

其他不多说了，这就是我的游戏人生，我的《星际争霸Ⅱ》之道。


我想要排山倒海地切菜……


这就是我们的游戏人生么？我不相信


每一场比赛都是战争……




生活已经够辛苦了……游戏要怎样玩才能愉快点？







《魔兽世界》玩家网络与现实交际情况关系调查报告

■新疆 王昊奕

摘要：本文以网络游戏《魔兽世界》（World of Warcraft）中国大陆玩家为研究对象，运用调查问卷以及SPSS 18.0软件对300位《魔兽世界》玩家进行评测与分析，借以探讨出现在网络游戏中的虚拟交际对现实交际活动的影响。结果发现：1.玩家投入《魔兽世界》的时间、精力往往多于其预期。2.接触《魔兽世界》确实会对玩家的现实交际产生影响，但是这种影响凸显着清楚的年龄段差异。3.18岁至23岁年龄段的玩家，平衡网络交际与现实交际的能力最弱，其现实交际受游戏影响亦最为突出。

关键词：魔兽世界 网络交际 现实交际

一、引言

由著名游戏公司暴雪（Blizzard Entertainment）所制作的大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）《魔兽世界》于2004年年中在北美公开测试，同年11月开始在欧美各国正式投入运行。中国大陆服务器于2005年6月正式收费运营。2008年4月，《魔兽世界》在MMORPG市场占有率达62%，2010年9月，《魔兽世界》资料片《巫妖王之怒》在中国大陆经审批上线后，全球“魔兽”玩家更是已达1200万之多，而其中中国玩家总数达500万。进入中国大陆后，《魔兽世界》以其业界首屈一指的制作水准，迅速成为了中国网络游戏玩家心中的第一品牌，在青年群体中拥有大批支持者。

但玩家对《魔兽世界》的极力追捧，逐步将《魔兽世界》由单纯的网络游戏范畴拖入社会问题层面。自2005年《魔兽世界》在中国大陆投入运营来，与其相关的负面报道便不时见诸报端，其中发生



玩家眼中的“魔兽”，“砖家”眼中的黑社会

在“网瘾专家”陶宏开以及《网瘾战争》创作者“性感玉米”之间的隔空喊话尤其引人注目。对于一款网络游戏的功与过，游戏的支持者与批评者自然各执一词，但是应当看到，小部分《魔兽世界》玩家过分沉迷其中却是事实。作为一款拥有独特游戏机制、需要投入大量时间、以完善的网络交际系统为特征的网络游戏，《魔兽世界》对玩家现实生活的影响值得考察。

二、研究假设

本文对《魔兽世界》玩家网络交际与现实交际之间关系进行调查，假设玩家投入时间与精力进入网络游戏世界、增多网络交际后，会破坏其现实交际顺利进行，并减弱现实交际能力。报告最后从调查结果中寻找、推敲原因，为解决网络游戏社会问题提供实证依据。

三、研究方法

1.研究对象

调查以中国大陆区域《魔兽世界》第三大区加里索斯服务器、安戈洛服务器、加拉德尔服务器游戏玩家为研究对象，使用游戏所带“搜索玩家”功能，随机抽取300名玩家进行调查，其中加里索斯服务器随机抽取200名，安戈洛服务器与加拉德尔服务器各抽取50名。调查先后共发出300份问卷，得到有效问卷300份。

2.调查方式

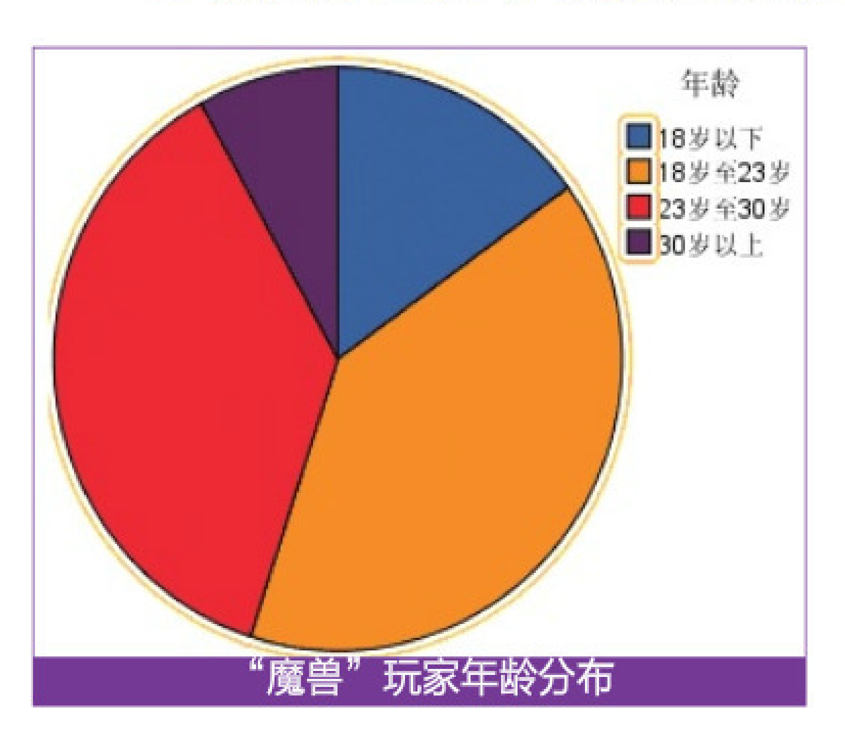
采取问卷施测方法，通过游戏内自带邮箱功能，将调查问卷发放给对象玩家，要求被调查玩家认真阅读题目，独立完成问卷并及时回复。

3.调查数据分析

运用SPSS 18.0统计软件对调查所得数据进行处理分析。

四、调查结果分析

1.《魔兽世界》玩家群体分布状况



“魔兽”玩家年龄分布

调查显示，在总共300名调查对象中，18岁以下玩家45人、18岁至23岁玩家120人、23岁至30岁玩家111人、30岁以上玩家23人。根据中国文化部与新闻出版总署联合制定的《中国青少年网络协会游戏绿色度测评标准V5.0版》，《魔兽世界》因存在“一定程度暴力、色情内容”，而被限制为仅限成年人使用。但是由于我国网络游戏实名制存在认证环节不严谨的问题，很多未成年玩家很容易通过借用他人身份证号码来注册游戏账户并使用，因此在调查样本中出现了小部分18岁以下玩家群体。而18岁至30岁之间玩家共占调查对象总量77%。这部分玩家大部分出生于20世纪80年代，是中国最早接触网络游戏的一代人，同时从年龄上看也正面临着初入社会的压力，是中国广受争议的新一代社会群体。

表1：文化程度

		频率	百分比	有效百分比	累积百分比
有效	初中	9	3.0	3.0	3.0
	职高/中专/技校	36	12.0	12.0	15.0
	大专	60	20.0	20.0	35.0
	本科	163	61.0	61.0	96.0
	研究生及以上	12	4.0	4.0	100.0
	合计	300	100.0	100.0	

作为一款对游戏操作要求较高、注重竞技搏斗的网络游戏，男性玩家占据了调查对象中的87%，远远高于女性玩家所占13%。另外在300个样本中，职业状况为“在校学生”的144人，为“就职中”的126人，为“待业中”的30人。在校学生虽然无个人固定收入，但因为所承担社会压力相对较小，且课余时间较多，故而成为了《魔兽世界》最主要的玩家群体。

在全部调查对象中，文化程度为初中的仅为9人，职高（中专、技校）36人，大专60人，本科程度163人，研究生及研究生以上文化程度12人。

进一步分析玩家不同年龄段文化程度，可知在18岁至30岁这一《魔兽世界》玩家分布最为集中的年龄段里，全部231名调查对象之中共有175名玩家文化程度在本科或本科以上，占该年龄段玩家总数的67%。由此可知，《魔兽世界》主要玩家群体为“80后”，文化程度相对高于整体玩家文化程度水平。毫无疑问这是多年来高等院校屡次扩招、从独木桥转变为今日的普及性教育所带来的情况。另外，在18岁至30岁这一年龄段中，考察其职业状况可知，总计231名样本中，

在校学生99人、就职中102人、27人处于待业状态，与起初所假设的在校学生会是玩家主力军所不同，职场中人与学生平分秋色。

表2：年龄与文化程度的交叉情况

计数	文化程度					合计
	初中	职专/中专/技校	大专	本科	研究生及以上	
18岁至23岁	3	15	27	75	0	120
23岁至30岁	0	6	27	66	12	111

2.调查对象《魔兽世界》接触情况

调查结果显示，总结100名样本中，接触《魔兽世界》在3年以上的102人、1年至3年以内135人、半年至1年以内45人、半年以内18人。作为一款玩家认可度高、市场开发成熟的网络游戏，《魔兽世界》自2005年正式在中国大陆运营以来，早已培养出忠实的玩家群体。接触《魔兽世界》1年以上的调查对象有237人，占据调查对象整体近八成，这再次印证了《魔兽世界》在玩家心目中牢固的地位。

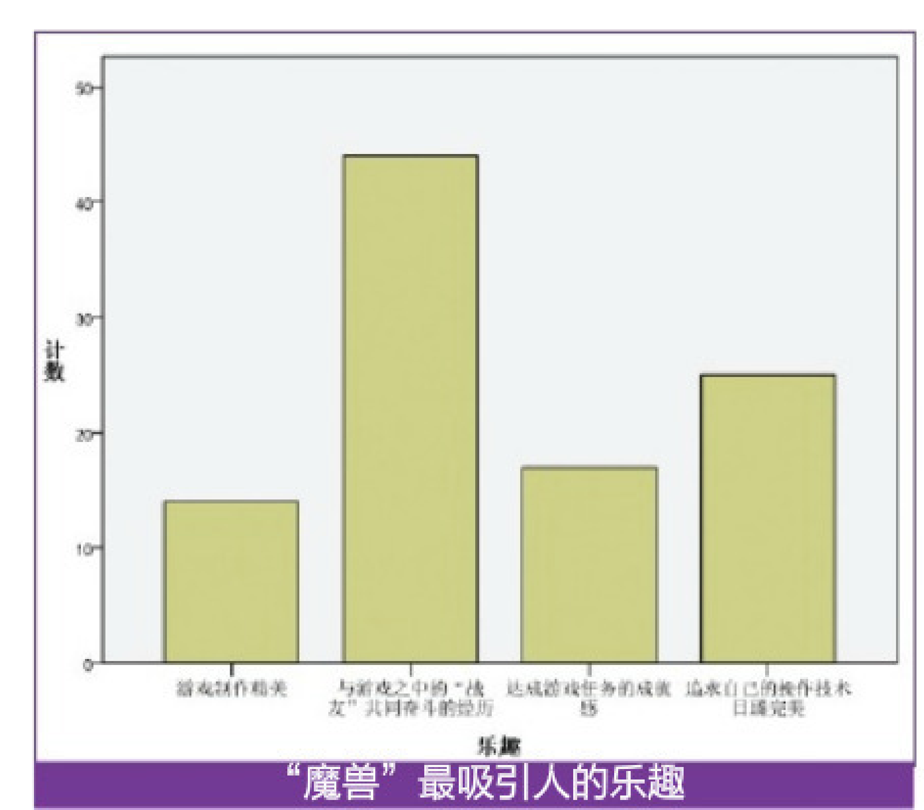


小同学，这里是你该来的地方么?

基于游戏独特的参与方式，要通过调查一定时间内登录《魔兽世界》的次数或者单次登录游戏所耗时间来统计玩家接触《魔兽世界》的频率是不准确的，因此在调查中我们采用统计玩家平均需要多久用尽一张游戏点卡中全部预付时间的方式（玩家可在个人角色信息中查询到点卡使用情况，一张点卡内含4000分钟预付游戏时间），来衡量玩家投入至《魔兽世界》中的时间。根据统计，一周之内便能用尽一张点卡所含预付游戏时间的对象为39人，需要一周至半个月时间的为93人，需要半个月到一个月时间的为120人，需要一个月时间以上的为48人。

进一步分析得出，39名平均在一周之内即可使用完一张点卡预付时间的玩家，有24名为18岁至23岁年龄段，这与这一年龄段玩家主要就读于高等院校，而高等院校自我支配时间相对充裕、缺乏他人约束是分不开的。

通过调查发现（右图），认为《魔兽世界》最吸引人的乐趣是“游戏设计细致与画面精美”的为42人，认为是“与游戏中的‘战友’共同奋斗的经历”的为132人，认为是“达成游戏任务的成就感”的为51人，认为是“追求自己操作技术日臻完美”的为75人。可以看到，“虚拟交际”的确是《魔兽世界》吸引玩家的一大特色。在游戏中玩家拥有功能强大的聊天工具，包括好友管理、语音聊天、文字聊天、团队对话等功能，便于玩家充分与他人交际。另外，作为一款运营多年、玩家众多的的老牌游戏，一批资深玩家的存在与互相熟知更使得“伙伴”这个概念深入游戏玩家人心。



“魔兽”最吸引人的乐趣

除了聊天工具之外，公会设计也是《魔兽世界》一大特色。玩家可以加入虚拟线上公会，与志同道合的伙伴“并肩作战”，并招募其他玩家，一起享受游戏乐趣。根据统计，300名调查对象中共有219人加入了游戏公会，占据了游戏玩家群体的大多数。

3.《魔兽世界》对现实生活交际影响

在加入游戏公会的219名调查对象之中，有117人认为加入游戏公会后，投入游戏的时间、热情更多了，占加入游戏公会总人数的53%，另有45人持相反意见，有57人认为难以比较。游戏公会最大作用便是集团队之力，达成单人玩家无法达成的任务或成就，而这些任务或成就又往往需要投入大量时间才可攻克，并且需要团队玩家紧密配合、熟练操作。对于一个普通玩家来说，要想不拖累其他队友、顺利拿到自己需要的游戏装备，投入更多的时间与精力是必须的。

有204名玩家认为，在退出《魔兽世界》后，会有不同程度的身体、心理上的疲劳感。《魔兽世界》对于游戏玩家操作的要求非常严格，这是它取胜于网络游戏市场的法宝之一，但也因此给游戏玩家带来了一定程度的负担。在针对“实际投入到《魔兽世界》的时间是否往往比预期更长”的调查中，有141人认为“是”，同时有102人持相反意见，57人认为说不准。

通过调查发现，有114人认为在《魔兽世界》中的自己要比现实中更懂得与人交际，有132人持相反意见，另外54人认为说不准。更多的调查对象似乎并不认为在《魔兽世界》这一虚拟网络背景之中，个人的交际能力会有所改变。

表3：现实交流情况

	频率	百分比	有效百分比	累积百分比
明显减少	45	15.0	15.0	15.0
有所减少	117	39.0	39.0	54.0
没有减少	99	33.0	33.0	87.0
说不准	39	13.0	13.0	100.0
合计	100	100.0	100.0	

另一项调查问题显示（表3），有45人认为接触《魔兽世界》这款游戏后，与现实中亲友的交流明显减少，有117人认为与现实亲友交往有所减少，而99人认为没有减少，甚至有所增加。虽然认为接触游戏后自己与亲友交往明显减少的调查对象只有15%，但总体来看，认为自己与亲友交流有不同程度减少的对象仍占调查总量一半以上，达到54%。进一步分析发现（表4），在18岁至30岁年龄段，

表4：年龄与现实交流的交叉情况

		现实交流				合计
		明显减少	有所减少	没有减少	说不准	
年龄	18岁以下	9	6	21	9	45
	18岁至23岁	21	60	30	9	120
	23岁至30岁	15	39	45	12	111



我们一定要拿下世界FD！坚决拿下！

总共231个样本中，认为自己与现实亲友交流有不同程度减少的玩家达到了这一年龄段样本总数的59%，相较于全年龄段有一定程度上升。而18岁至23岁年龄段中，选择“明显减少”或者“有所减少”的调查对象比例更是达到了67.5%。

在300个调查样本中，有66人认为自己总是会感觉因为玩《魔兽世界》而失去了一些在现实里认识朋友、扩大交际的机会，84人认为这种感觉时有出现，102人认为自己从来不会有这种感觉，48人表示说不准。

在此项调查问题中，进一步分析（表5）发现，18岁至23岁年龄段调查对象认为会感到不同程度上失去一些在现实里认识朋友、扩大交际的机会的比例相较全年龄段依然有所提高，达到55%（全年龄段此比例为50%），而23岁至30岁年龄段此项比例则只有43%。这种反差的出现初步分析是由于18岁至23岁年龄段主要由学生构成，交往人群相对单一，一旦将时间、精力投入网络游戏，肯定会减少其他与人交际的时间。而23岁至30岁年龄段调查对象大部分已经就职，更有可能保证自己在现实中认识新朋友、扩大交际的机会。

表5：失去现实交际的机会

		失去机会				合计
		总会如此	时有感觉	几乎没有	说不准	
年龄	18岁以下	18	63	45	9	45
	18岁至23岁	33	33	39	15	120
	23岁至30岁	21	27	39	24	111

除此之外，调查发现有40%调查对象表示，在因为各种原因无法玩《魔兽世界》时，会不同程度感到无所事事，但同样有40%的玩家表示不会有这种情况出现，20%的玩家表示说不准。

调查数据还发现，只有15%的调查对象从来没有听到周围的亲朋好友因为自己玩《魔兽世界》而提出意见或者抱怨，33%的对象表示偶尔会听到，30%表示时常会有亲朋好友对此埋怨，而22%的玩家更是表示发生了非常激烈的争



英伟达赞助的《魔兽世界》中国公会排行赛，加剧了公会之间的竞争，自然也使得玩家的压力剧增



学以致用，边学边用，这样的游戏有多少？其实没多少



有多少“蝗虫”蜂拥而至台服？这里又有多少学生族？

执。有46%的调查对象认为花在《魔兽世界》中的时间与精力过多，以至于一定程度上占用或者严重占用了其他现实活动的时间与精力，35%的玩家认为并没有出现这种情况。这两项调查中，同样的在18岁至23岁年龄段里，认为虚拟交际为自己带来负面影响的调查对象比例相对高于平均值。

最后（表6），在总计300份调查样本中，共有93人表示当情绪低落时，会更乐意采取进入虚拟游戏世界的方式放松自己，108人表示会参加一些现实活动寻求解决，99人选择“说不准或通过其他途径排解压力”。看似调查对象生活重心与主要排解渠道仍是现实生活，但与之前几项调查问题结果相似的是，18岁至23岁这个年龄段选择进入虚拟世界的比例有所上升，在该年龄段总计120人中，共有63人选择进入虚拟世界的方式排解调节自己，比例达到52.5%，远远高于全年龄段的31%，以及23岁至30岁年龄段的22%。除了18岁至23岁年龄段的玩家，其他年龄段调查对象更倾向于参与现实活动排解压力调节身心。

表6：情绪低落时的排解方式选择

	人数	百分比	有效百分比	累积百分比
进入虚拟世界	93	31.0	31.0	31.0
参加现实活动	108	36.0	36.0	67.0
说不准、或许采取其他方式	99	33.0	33.0	100.0
合计	300	100.0	100.0	

4.讨论

经过调查我们发现，《魔兽世界》确实会对接触人群的现实交际方面带来一些影响，但是这种影响会因年龄段不同而有所不同。具体表现为，18岁至23岁年龄段的调查对象玩家比起其他年龄段玩家更容易受此影响，即更多专注于网络虚拟交际而非现实交际。例如该年龄段玩家更倾向于进入虚拟世界寻求发泄调节，更在意与游戏中的伙伴并肩作战的经历，有更高的比例认为自己因为接触《魔兽世界》而失去了现实中扩大交际的机会，或者导致认为自己的现实交流有不同程度的减少。

那么，我们应该如何界定虚拟交际与现实交际的关系？在现实交际与虚拟交际间失衡会带来什么影响？又是什么原因使得18岁至23岁年龄段玩家成为最容易受此影响的群体呢？

当人与人之间的互动达到了足够的频率与高度，相互建立起彼此影响的关系，社会便在交往中得以存在。在现实交往中，最直接、最有效的方式是面对面的人际传播，人们除了彼此沟通信息外，还会产生感情联系以形成更深刻的纽带。从这点上讲，虚拟交际和现实交际一样，会在彼此关系中融入感情因素，而且也能在信息交换的同时，通过日渐发达的通信网络与物流系统达到物质交换（账号、点卡以及游戏币交易虽然是由数字信号完成的，但它们本质上依然可以兑换为货币乃至其他实体），可这些都无法抹消现实交际与虚拟交际之间的鸿沟。与现实交际相比，虚拟交际首先是匿名的。对于任何《魔兽世界》玩家，无论他在游戏中是人类法师或者牛头人萨满，所有虚拟交际的参与者都是躲藏在游戏符号背后的隐形人。匿名身份会抹去个人所处环境、阶层的差异达到一种人人平等的表象，但同时使得玩家更容易在“无须负责”的潜意识下表露出自己的真实意愿或者潜在人格，摆脱现实中的种种束缚。在游戏世界里，玩家无需像在现实中那样收敛个性，而是更多地扬起自我锋芒。调查中有些玩家认为在碰到挫折、经历消沉时会更愿意进入虚拟世界寻求发泄调整，甚至



我的大学……忘了，你的大学生活呢?


我家乡的网吧呦，朴实!


睡觉，我记忆中大学课堂里最常见的内容


学习，这才是各位学生最该做的事情，而不是泡在网吧里

陷入“网瘾”之中，这往往并不是出于对游戏成就本身的追求，而是向往虚拟交际中畅所欲言、无拘无束的状态。

可是，由于虚拟交际不存在过多现实世界的羁绊，社会道德观念保护彼此关系的作用被弱化，更多的是最基本的信任在发挥维系的功能。玩家会发现哪怕在游戏中出现欺骗、违约行为也不会受到过多惩罚，因此《魔兽世界》里黑G、黑装备、盗号、欺诈现象层出不穷，一方面是游戏制作运营方管理存在漏洞，另一方面这本就是虚拟交际的“原罪”，不光《魔兽世界》存在这种现象，任何一款网络游戏，乃至任何一种网络交往方式中都存在道德感下降的现象。从这点说，《魔兽世界》这些年来受到了诸多舆论批评丑化，只是因为它过于出色的游戏性吸引了较多的玩家群体，从而使得一些极端现象最为集中，而非游戏本身之错。

《魔兽世界》虚拟交际系统最为出色的设定便是游戏公会系统。尽管玩家在游戏中更乐于表现自我、实现自我，但是追求纳入群体、获得群体安全感依然是人们不变的天性。游戏公会给了玩家这样一个扩大虚拟交际、并肩体验游戏文化的公共平台，玩家在这里找到共同话题、完成游戏任务、得到集体快乐，游戏公会中的“官员”与高级玩家更是满足了自我渴望被认同、“被崇拜”“被依赖”的心理预期。同时我们也应该注意到，在缺乏足够约束的“艾泽拉斯世界”中，游戏公会提供了较为有效的管理方法并发展出了一整套奖惩措施，玩家如果想在游戏中取得更多更好的装备与成就，便需要将自己的游戏安排与游戏公会日程结合起来。由此可见，公会确实存在着聚合玩家、要求玩家为公会进行不同程度付出与投入的功能。

不过，我们不能妄下断言称所有公会“官员”与“高玩”都是因为在现实中得不到这种心理满足而转向游戏，但是这确实是虚拟交际的吸引人之处，毕竟优越感对于任何一个人来说都是多多益善的。我们同样不能下结论的是“虚拟交际一定会带来负面作用，会影响玩家现实交际的顺利展开”。和所有看似非此即彼的是非选择一样，虚拟交际所带来的发扬自我与放纵自我、心理满足与迷恋虚拟自我之间通常并非质的区别，而是度的把握。适度参与《魔兽世界》及其代表的新型虚拟交际模式能调节心理状态、缓解现实中的紧张情绪，公会活动更是能培养现实中越发稀少的团队精神。但是一旦越过了适当的程度，便很有可能沉迷虚拟不能自拔，造成现实生活中的社会隔膜与人际疏离。

在现实交际与虚拟交际间保持平衡是每一个《魔兽世界》乃至所有网络游戏玩家、网络使用者都需要完成好的课题。

对不同年龄段游戏玩家的深入调查表明，18岁至23岁玩家最难在这两者间达成平衡，往往更多地把生活中心、心理调整、时间投入虚拟交际中，并造成在现实交际方面出现不同程度的障碍。应当说出现这种结果，是与18岁至23岁年龄段调查对象所处的生活状态、社会环境密不可分的。在此，《魔兽世界》作为一种社会现象载体，折射出许多暗藏在“游戏毒品”“网瘾”之下的问题。

根据统计，在受调查的该年龄段样本共计120人中，仅有3人职业状况为“待业中”，其余全部为在校学生，基本处于受高等教育阶段。18岁以下年龄段玩家虽然也同属学生，但尚处中学阶段面临升学压力，家长、学校均从外部施加了比较多的管束。同时缺乏经济来源也是其无法过多投入的原因。

而23岁以上年龄段，除少数人继续在校深造外，大多踏上社会工作岗位。在从学校化生活到社会化生活的过程中，面临不断加大的生活压力、事业压力，社会中又普遍存在学历贬值、竞争激烈、高房价高物价等等问题，使得这一年龄段玩家精力与时间势必被沉重的现实问题占据，毕竟《魔兽世界》只是一种娱乐消遣方式而非生活全部。另一方面，在年龄不断增长的过程中，现实交往也在固化、扩大交际网络，玩家有了更多扩大现实交际的动力与机会，同时自我认知与自制力也在提升，这些都使得23岁以上的玩家往往能更为理性、平衡地处理现实交际与虚拟交际之间的关系。但对于18岁至23岁年龄段玩家，情况要更为复杂。

WoWProgress　WoW Rankings and History

Guilds ▼　Characters ▼　Realms ▼　Recruitment　FAQ　Misc ▼

Search characters | guilds　Go

Guild Rankings

(switch to Gearscore Rankings | Character Leveling Rankings - new)

tier11 (25) | tier11 (10) | tier11　wotlk　ranking by: encounter / achievement

< previous next >

Rank	Guild	Realm	Progress	Criteria
1	Method (25 r)	EU-Xavius	6/12 (H)	8966.66
2	Paragon (25 r)	EU-Lightning's Blade	5/12 (H)	7477.77
3	Stars (25 r)	TW-Crystalpine Stinger	5/12 (H)	7411.10
4	Карфаген (25 r)	EU-Пиратская Бухта	5/12 (H)	7405.55
5	Ensidia (10/25 r)	EU-Tarren Mill	4/12 (H)	5994.44
6	vodka (25 r)	US-Alterac Mountains	4/12 (H)	5894.45
7	Экзорсус (25 r)	EU-Свежеватель Душ	4/12 (H)	5888.89
8	Premonition (25 r)	US-Sen'Jin	3/12 (H)	4472.22
9	Iron AoD (25 r)	EU-Mug'thol	3/12 (H)	4438.89
10	Affenjungs INC (25 r)	EU-Frostwolf	3/12 (H)	4422.22
11	夢魅 (25 r)	TW-Silverwing Hold	3/12 (H)	4388.89
12	Adapt (25 r)	US-Blackrock	2/12 (H)	2994.44
13	Wraith (25 r)	EU-Sargeras	2/12 (H)	2972.22
14	Blood Legion (25 r)	US-Illidan	2/12 (H)	2966.67
15	Inner Sanctum (25 r)	EU-Silvermoon	2/12 (H)	2966.67
16	impress (10 r)	EU-Kraq'jin	2/12 (H)	2961.11
17	Exodus (25 r)	US-Ysondre	2/12 (H)	2961.11
18	Deus Vox (25 r)	US-Laughing Skull	2/12 (H)	2961.11

世界公会进度排行榜，是鼓励玩家上进？还是刺激玩家更宅？

目前对于大学生“网瘾”现象所做的调查，基本都在强调游戏过度占用大学生生活空间与时间，却未曾指出为什么大学生群体会将精力投入游戏之中，而非学习、扩大现实交际。中国经历多年的高等教育扩招之后，大学教育质量（包括研究生教育）下滑之快早已不是秘密，尽管中国已经是世界上每年发表各类学术论文数量最多的国家，但是每一个经历过近年高等教育的青年人对此都心知肚明，“宿舍变成网吧，计算机变成游戏机”的情况比比皆是。调查显示，18岁至23岁年龄段玩家投入《魔兽世界》的目的是“消磨时间”的占45%之多，非常明显，大量的该年龄段玩家平日似乎无事可做，这不得不让我们将矛头指向高等教育制度的缺失问题上。



预防网瘾，从青少年抓起

欧美高校教育中，学生在学校校务、自我管理中拥有非常多的自主权，一定程度上培养了学生的独立应对问题、平衡关系的能力。欧美大学生同时面临着更高质量要求的学习压力，以论文为参照，美国高校一名大学生每周需要的阅读量往往平均在80页到100页之间，进入研究生学习后更是在200页以上。相比下在我国庞大的大学生群体中，读书这个良好习惯正在因为环境、制度的问题一点点消失。高校制度体系里虽然存在辅导员或者学生社团、学生会等组织，但是对学生施加的影响微乎其微，大学生在摆脱了高中相对沉重的课业负担后进入高校，心理上、客观上的压力减轻也使得学生缺少自我约束的动机。而且大部分学校并不认真开展校园活动，使得大学生交往空间相对封闭，促使了“宅一族”的出现。《魔兽世界》这样的网络游戏，价格相对低廉、消耗大量时间，加之游戏本身充满可玩性，自然吸引了非常多的大学生投入其中。无论社会也好、高校也好，很少主动去关注大学生心理状况，总是在每年临近毕业、掀起找工作大潮时才惯例似地关注一番，自然不能理解为什么如此多的大学生容易沉迷网络游戏、被网络游戏的负面影响所累。



网游沉迷的心理辅导，不仅仅是学生，成人也需要

五、结论

通过以上调查与分析，我们可得出结论，《魔兽世界》这款网络游戏确实会对接触群体的现实交际能力产生影响。玩家投入《魔兽世界》的时间、精力往往多于其预期，而且退出游戏后会不同程度的带来一些生理、心理上的疲倦感。但更多的损害现实交际状况与交际能力的情况出现与18岁至23岁年龄段之间。这部分玩家在平衡网络交际与现实交际方面存在一些困难，而其他年龄段玩家往往可以寻找到各种途径比较好的解决网络交际与现实交际的关系。也就是说，游戏对现实交际的负面影响是要区分不同接触群体的，而非过去一些网瘾专家所认为的只要接触《魔兽世界》这一类网络游戏，就会损害玩家现实交际状况与能力。如同任何文化都有两面性一样，过分强调游戏中的糟粕、带给玩家的负面影响是非理性的。18岁至23岁年龄段的玩家之所以更多的凸显游戏负面影响，与他们之间关联的教育制度、社会风气无法分开。媒体总是在批评大学教育质量下降、学生就业难等问题，却很少关注如何给予大学生更多的心理疏导以及适当的约束，如何引导他们更好地平衡游戏与现实、娱乐与学习之间的关系。这才应该成为解决《魔兽世界》乃至网络游戏这一社会问题的核心问题所在，而非将本属于社会、教育制度的责任一味推给游戏。

18岁至23岁这一年龄段玩家应该将游戏与教育相结合，最大限度抵消负面影响。这部分玩家虽然尚有许多不成熟之处，可毕竟在法律界定上已是成人，武断地禁止网络游戏自然不妥，但同时年轻人往往会因为缺乏人生经验误走弯路，不应放任自流任其发展，高校在这个问题上绝对不能继续缺席、默不作声。学校可以将网络游戏本身纳入校园的整体文化之中，增多教育者与学生之间的沟通交流，注重学生的“学业生涯规划”，帮助学生认识自我、了解自我，并进行自我定位，根据每个人不同的性格特点涉及能满足不同个性的学业发展规划，其中尤其要强调规划的可执行性，并调动学校教育资源实施适当的监督与指导。总之要充分利用学生在校的时间，而非大量闲置。


现实和网络，你选择哪个面孔？

同时，社会也需要改变观念，给予游戏更多的认可理解。一旦问起年纪稍长的成年人，往往提起网络游戏便眉头紧拧，视为洪水猛兽。但是为什么世界各国青年群体都可很好地消化《魔兽世界》或者其他网络游戏，唯独在中国惹出如此多的非议，专家媒体批评不断？这其实从侧面足以证明国内教育制度、社会关注都有所偏差。需要肯定的是，网络游戏本身并无罪责，重要的是社会如何看待它的存在，以及修正问题、平衡网络交际与现实交际的积极态度。我们相信，《魔兽世界》带给特定年龄段玩家交际能力的负面影响一定能在玩家、学校、社会三方面的共同沟通下得到妥善的解决。



成千上万的玩家在《魔兽世界》中共同构筑起这个庞大、复杂而又真实的虚拟世界

DotA三国之枭皇论战

■浙江 木然

前些日子上网打发时间，无意中从一堆新闻里刨出了一条挺让人振奋的消息：现任DotA地图的制作者冰蛙（IceFrog）加盟Valve公司并肩负起开发DotA2的重任。还没高兴多久，又一条消息消息映入眼帘：冰蛙以VALVE的公司申请了“DotA”的商标之后，曾担任DotA制作小组组长、现正忙于LOL（League of Legends，英雄联盟）开发工作的羊刀（Steve Guinsoo）立即作出回应，声称DotA的商标并不只属于冰蛙一人，同时他亦向美国商标专利局提交了同样的申请。不同的是，羊刀的“DotA”商标属于“DotA-AllStars”（意为所有为DotA作出贡献的开发、修改人员）。

别急，还没完呢。羊刀和冰蛙的口水仗打得正酣，WarEdit（DotA地图的开发工具）的老东家暴雪又跳了出来，宣布他们将以SC2为蓝本，利用StarEdit（“星际2”的地图编辑器）开发一款“正统的DotA续作”，并称“DotA显然是暴雪社群的劳动成果，Valve拿了就跑还试图吃独食，真是不可理喻，这本来是免费供应的”。

于是乎，欧美厂商的领头羊暴雪，曾开发过CS、L4D等名作的FPS巨擘Valve，以及十分被看好的新秀RoitGames，三家公司为了“DotA”这块响彻电竞界的金字招牌而战在了一起，形成了三足鼎立的局面。

一场关于DotA三国的“枭皇论战”，就此开启。

暴雪：挟“魔兽”以令诸侯

众所周知，目前的DotA，是基于暴雪《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》，借暴雪官方的开发工具WarEdit制作而成的。而DotA的原始版本，更是诞生于暴雪上一代RTS神作《星际争霸》的地图编辑器。可以说，没有暴雪，就不会有今天的DotA。而如今在各大电竞比赛中出尽风头的DotA，其光环大有掩过传统War3 Solo之势，是可谓青出于蓝。

然则DotA再火，终究是“魔兽3”的一件附属品。虽然名义上它是唯一一张被暴雪官方认可的自制地图，却总有一种“寄人篱下”的屈从感。这些年DotA竞技化发展的速度着实令人惊讶，暴雪似乎也看到了这一点，因而开始有意地为DotA正名，试图将这个民间传奇变成官方产品，但结果却以冰蛙拒绝了暴雪的“招安”而告终。如意算盘落空，让暴雪决定越过冰蛙，直接在自家后园里培养出一棵足以睥睨DotA的参天大树来。没想到大树还没抽芽，冰蛙便宣布要将DotA这棵成树移植到Valve的家里。这个举动让暴雪感到十分不爽——用的是我家的地，浇的是我家的水，你就一剪枝施肥的园林工，竟敢擅自连树带土一锅端走？这



DC表示，3D之争，利大于弊

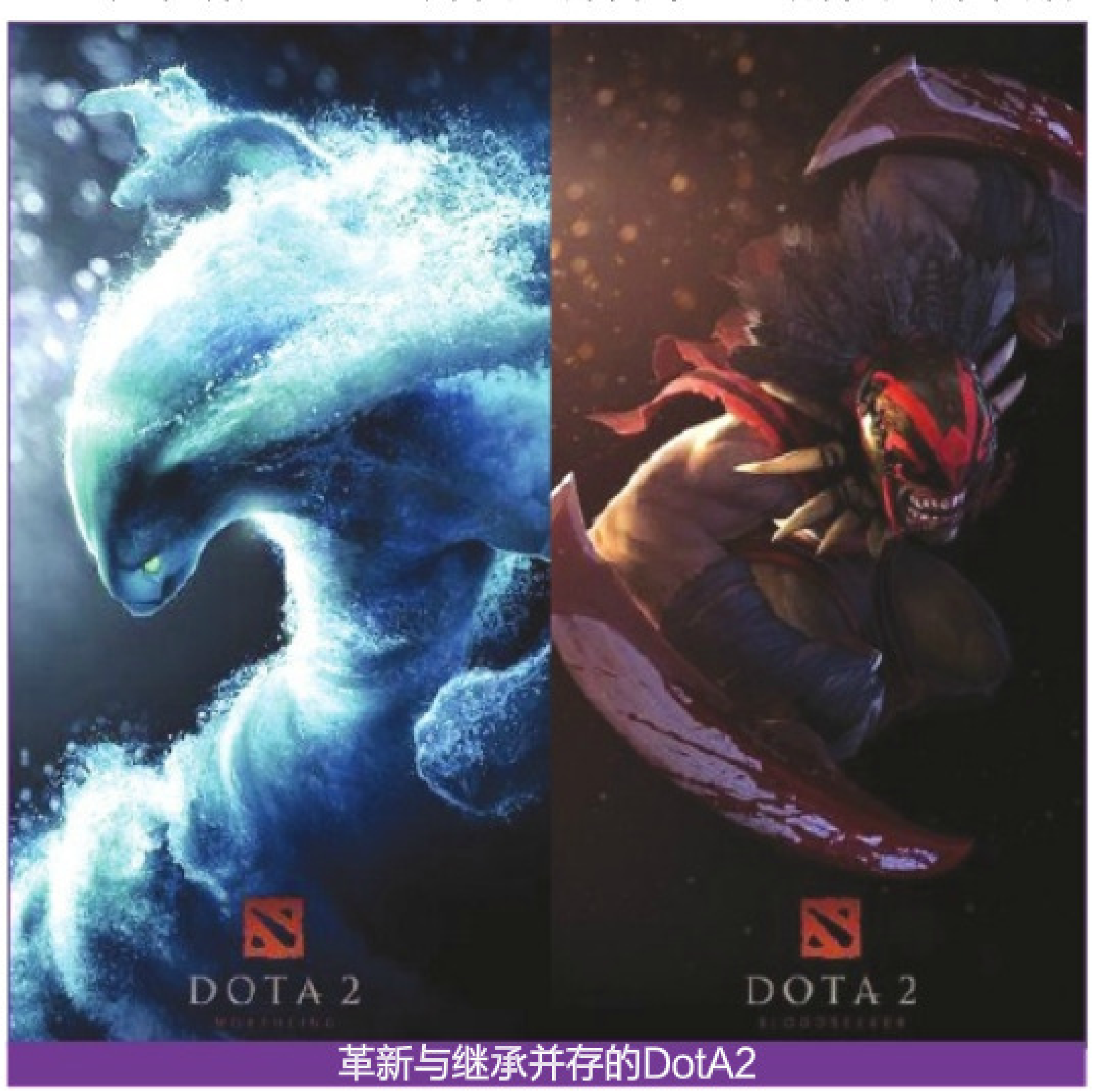


LOL的画面未必有多么惊世骇俗，但谁会以为DotA类网游是以画面取胜的呢?

真时岂有此理！

于是身为“本家”的暴雪很快便在2010年的暴雪嘉年华上公布了“星际2”版的“DotA”——没错，一个字都不差的。就连游戏里的英雄也被重新设计了模型，变成“星际2”与“魔兽3”并存的风格。此举意图相当明显——暴雪这是在向Valve的DotA2公然挑衅：你也叫“DotA”？没关系，我这里也有个DotA，而且是“官方”的，选我还是选它，你们看着办吧。

然而，无论是Valve的DotA2还是RoitGames的LOL，甚至是“暴雪官方出品”的“Blizard DotA”，谁都不敢说自己真正拥有DotA的版权。不过DotA毕竟始于“魔兽3”盛于“魔兽3”，论资历，没有人会比暴雪更了解这个游戏的内在构造，如UI，如引擎，如操作方式。哪怕冰蛙对WarEdit熟悉到了闭着眼睛也能修改地图的程度，他终究还是一个体制之外的第三方开发者。说难听点，连“开发”都算不上，所有的脚本都是暴雪的工程师事先写好的，冰蛙的工作，不过是它们编排成段，略作修改罢了。



革新与继承并存的DotA2

然而就是这样一个“个体户”居然要联合Valve对抗暴雪，是可忍，孰不可忍也？况且论综合实力，暴雪身边有个动视，上头还有个维旺迪，再加上它自身的战斗力，想在这块搞垄断那是妥妥儿的（当然，法律不允许，毕竟有《反垄断法》在那摆着呢）。与之相比，半路出家的Valve显得劣势多多。不过后者手里好歹还有一个冰蛙，DotA地图的灵魂人物；而暴雪呢，则管着一批堪称世界上最优秀的游戏设计师，并拥有大量来自世界各地的忠实粉丝与潜在客户——对，每卖出一份“星际2”，就等于给未来的“Blizard DotA”增加了一份市场保障。因此，暴雪大可以充分发挥自己“挟‘魔兽’‘星际’以令诸侯”的优势，将旗下的SC-Player或War3-Player就地转化为DotA-Player，然后一切就像在感恩节的餐桌上吃下一块牛排那样简单——

当然，前提是“三石”只有办法让“星际2”进入大陆市场，并给它定下一个足够亲民的价格。

Valve：汉室之兴诚可待矣

由于KeSPA与暴雪的知识产权纠纷，2010年的eSports大奖居然没有一项关于星际2的奖项

羊刀与Tom，RoitGames的两件镇厂之宝

DotA能走到今天，谁也无法否认冰蛙为之做出的巨大贡献。早在当初DotA小组意见分歧最终导致解散之后，冰蛙便以一己之力肩负起后续版本的开发工作。从数据调校、英雄设计到地图测试、Bug修正几乎全由他一人完成——当然这在自制地图如云的国内没有什么好炫耀的，让冰蛙从茫茫MODer中脱颖而出的是他对游戏对抗性和趣味性的深入理解。前者需要清晰准确的平衡思维，后者则考验制作者的想象力极限，然而这两点冰蛙都做到了，因此DotA才会成为一张普及率最高，竞技化程度最深的“魔兽”自制地图。

诚然，冰蛙是一位奇才，所以才会让暴雪和Valve两家大公司对他青眼有加。至于他为什么拒绝暴雪选择Valve这就不在我们的讨论范围之内了，尽管我也很奇怪，一个专注于“打手枪”的厂商怎么比得上RTS领域的巨擘更适合DotA的发展呢？算了，姑且当冰蛙也疯狂地迷上了L4D吧。

就如同羊刀在RoitGames受到了领袖级待遇一样，Valve也非常给力地为冰蛙量身打造了一支DotA2的开发团队，并在项目启动之初便开始了宣传——我们可以看到网上流传的DotA2人设依然带有原版的影子，但革新之处亦有不少。虽然目前没有实际画面流出，但还是可以据此认为Valve是想通过这些图片向玩家传达这样一个信息：我们将制作出一款有别于DotA同时又保留DotA特色的作品，你们不需要担心到时难以适应，因为我们的团队唯冰蛙马首是瞻。尽管如此，还是会有人认为，脱离了“魔兽3”的DotA，就不再是原来的DotA了。面对质疑，“受命于危难之际”的冰蛙还需多多斟

酌。毕竟开发一款新的游戏，可比在地图编辑器上涂涂改改要困难多了。

如果说Valve是三国中的蜀汉，那么冰蛙就好比是刘皇叔和诸葛亮的结合体。他不仅要背负起延续DotA之血脉的使命，更要为汉室（公司）之兴而鞠躬尽瘁，死而……咳咳，死而后已就免了吧。幸运的是冰蛙身上也具备了刘皇叔的另一项优点——强大的群众基础。至少在DotA2面世之前，还有为数众多的粉丝力挺这位幕后英雄，希望他能够知难而进，尽力而行，则“汉室之兴，诚可待矣”。

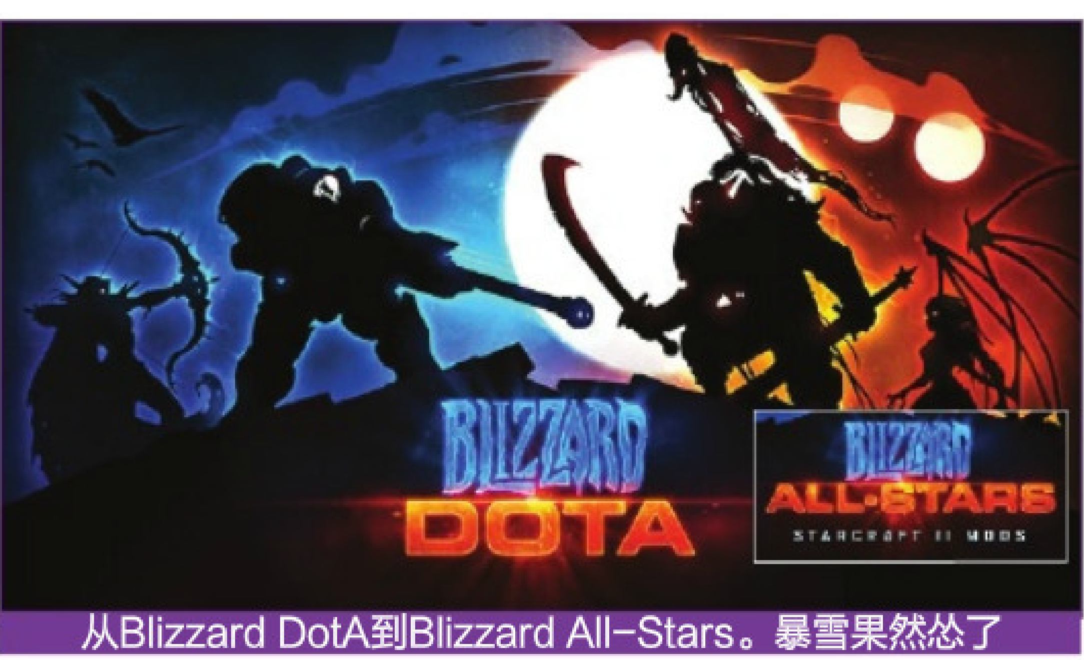
加油，冰蛙君。



暴雪COO保罗萨姆斯表示会尽快让SC2在中国上市

RoitGames：东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔

作为一个新人，RoitGames的前途光明，处境尴尬。说它光明是因为群众纷纷表示这家公司很有发展潜力，说它尴尬是因为它的任务是干倒财大气粗的暴雪和风头正盛的冰蛙以及一大票同质化严重的DotA类网游。别误会，我不是看不起羊刀，更不是怀疑LOL的实力。毕竟“DotA原班人马”这几个字的份量还是很重的，更何况LOL的主策划还是前暴雪员工，负责“魔兽3”游戏平衡的Tom Cadwell。和其他大厂一样，这个充满活力的新兴公司也汇聚了一支顶尖的游戏开发团队，这样的阵容让我们有理由相信，RoitGames做出的游戏应该不会比前面两家公司逊色。



从Blizzard DotA到Blizzard All-Stars。暴雪果然怂了

话说到这儿一般会接上一个“但是”，然后列数它的种种缺点。事实上，我却说不出LOL的不足——这和我没玩过这款游戏有一定的关系，不过更主要的原因，是关于市场的。

市场这东西吧，挺难解释。要说它可预测吧，历史上那么多次经济危机实在让人气短；要说它不可预测吧，那么多经济学家以及他们的学说在那儿摆着呢。当我们预测一款网游的前途时亦是如此：面世前期待值高得爆棚的作品，开测后没几个月就遁得无影无踪；原来普遍不被看好的“失败品”，结果却卖得好好的。LOL面临的就是这样一种尴尬的情况，前有强敌，后有追兵：冰蛙的DotA2让原来属于DotA的客户



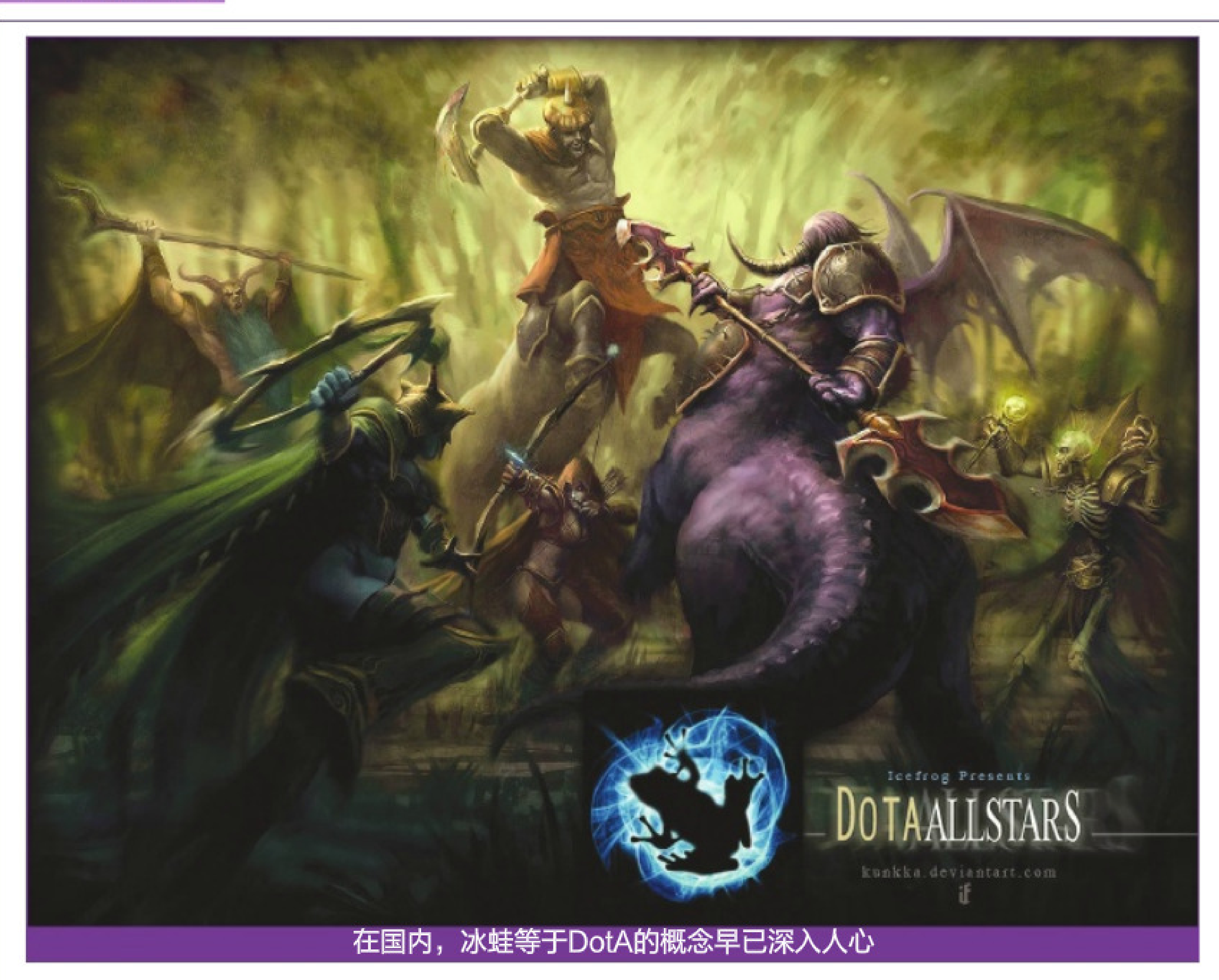
暴雪版DotA的UI看起来比较别扭



时至今日，DotA的确需要一个继承者将它的衣钵发扬光大了

魂牵梦绕，暴雪的“Blizard DotA”又给电竞界投下了一颗重磅炸弹，再加上诸多已经投入市场，甚至已经开始瓜分天下的“国产DotA”。恐怕LOL最大的市场保障就是，它被交给了一个十分擅长营销的中国代理商——腾讯。然而我们不能根据腾讯以往的辉煌战绩就认定LOL将会打破目前的市场格局，一切还是得依靠“老三样”——天时、地利、人和。如今的LOL，人和的条件已经具备，它需要的是一阵“东风”，一阵足以让星星之火燎遍市场的“东风”，比如每年一度的腾讯嘉年华，ChinaJoy，还有被网游风熏得铜臭味十足的WCG。

因为不及DotA有名，所以才需要强大的宣传攻势，因为竞技化的基础薄弱，才需要以“曲线救国”的方式入主正统竞赛。如果LOL在腾讯的手中，它



在国内，冰蛙等于DotA的概念早已深入人心

确实有可能火，但绝对不会是以我们想象的方式。作为开发方，RoitGames已经仁至义尽，剩下的，就是腾讯的表演时间了——哪怕只有中国这一个市场，也能算得上是巨大的成功，因为在这里，“免费”的东西往往最容易赚钱。

东风不与周郎便，铜雀春深锁二乔。一场赤壁之战改写了历史，为日后三国鼎立的格局奠定了基础。同样，对于LOL来说，只要借腾讯的“东风”打好这场关键之战，它也会像DotA一样，成为网吧聚会和电竞比赛的保留项目。而且再也没有人会说它抄袭“真三”，抄袭DotA，抄袭CF了。

三方角逐，实力说话

前段时间，国内DotA豪门战队EHOME的教练DC撰文表示，这场DotA之争，最终将使广大玩家受益。因此我们大可以继续保持观望的姿态，而不是为了“谁家的DotA更正宗”而大打出手，就像他在标题中说的“笑看豪门，坐等精品”。DC身为一个早期接触DotA，如今仍奋战在第一线的风云人物，能够不局限于“唯冰蛙论”而说出这番话，着实让人钦佩。

DC之意，是指在由商业竞争形成的买方市场条件下，我们有的是“货比三家”的机会——大厂之间的角逐，将带给我们更多的选择空间。待到“3D”会战之时，无论是笃信“暴雪出品必属精品”之铁则的“暴雪青”，还是对冰蛙的个人崇拜已达顶峰的“DotA粉”，以及那些对国产“真三”感到视觉疲劳的轻量级玩家，都将在这场娱乐饕餮中找到属于自己的位置。大浪淘沙之后，留下的才是真正的精品，届时我们将会看到，何人得以权倾江湖，威震汉楚。

这场因玩家而打响的战争，也终将由玩家来结束。

从人设上来看，LOL更像是一款面向东方市场的作品

后记

本文截稿之前，网上又传来消息：暴雪旗下的“Blizzard DotA”，不知因何原因而改名为“Blizzard All-Star”——暴雪全明星，这个颇具喜感的名字不由让人猜想，这家大公司是不是受到了什么压力才被迫换掉了原来的招牌。看来此招“后来居上”在版权保护机制较为完善的美国，确实是玩不转了。这个突如其来的变故也为这场“3D”之争平添了不少变数，所幸它不是“3Q”大战，不存在用户躺着也能中枪的可能，因此各位尽可放心。该搬凳子继续搬凳子，该磕瓜子的继续嗑瓜子，还是那句老话，围观至上。从原则上来说，我还是比较看好“暴雪出品必属精品”的“Blizzard All-Star”，不过万一Valve或RoitGames的小宇宙爆发把暴雪虐得死去活来那更是大快人心（当然这和日前暴雪削弱了我玩游戏里的职业没有任何关系）。

最后再唠叨句旁的：其实在这场“3D”之争中，最让我感到疑惑的一点就是，这种本来应该发生在国内的事，怎么会出现在国外呢？



咳咳，新英雄？星灵大厨师？

连剑圣模型都重新设计了一个，看来暴雪是真的要和Valve搏命了



■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

本作是2008年上市的“星战”题材动作游戏《星球大战——原力释放》的续篇，本作中玩家依然扮演上代主角——维达爵士的秘密门徒弑星者（Starkiller）。这次的主角似乎是弑星者的一个克隆体，他继承了弑星者的全部记忆，包括与女飞行员朱诺的恋情。有了人性的弑星者不愿再做维达的刺客，他逃离卡米诺后前往内莫迪亚竞技场救出义军领袖拉姆·科塔（Rahm Kota）将军，在达高巴沼泽中接受杰迪大师尤达（Yoda）的点化。由于义军星舰上的朱诺被维达爵士（Darth Vader）派出的赏金猎人抓走，随后赶来的弑星者为救恋人加入了义军对卡米诺行星的战役，他历经艰险最终击败邪恶的维达爵士，弑星者能否与女友重逢将取决于玩家最后的选择。和前作一样，《原力释放Ⅱ》拥有各种超酷视觉效果的光剑格斗招式和花样百出的组合连招，强大的图像引擎带来了CG品质的视觉享受，虽然剧情简单流程也短，但能让玩家充分体验到星战世界中光剑无双流的狂野战斗乐趣。《原力释放Ⅱ》不仅可以算是“星战”系列游戏中的动作佳作，同时也是近期上市的各种动作类游戏中较为值得一玩的良品。

良品 总评 7.6

制作	LucasArts Aspyr
发行	LucasArts
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.0
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	5.5

原力绝招解说

游戏中按ESC键可更换主角外衣和光剑颜色，闯关冒险沿途可在各种隐秘地点发现全息水晶块，水晶块可带来生命值、原力槽、经验值的提升，也能解锁新的主角外衣，还能因此获得不同颜色的光剑水晶，不同颜色的光剑水晶代表不同的附加属性，玩家可根据战术需要灵活改变主手与副手光剑的水晶搭配。

按回车键可升级各系原力特技，每系最高可升到3级，级别越高发动相应攻击时威力越大，招式也会更花哨。升级所需的经验值点数来自战斗杀敌所得。

弑星者的原力特技分为光剑（Saber，鼠标左键）、推掷（Push，E键）、闪电（Lightning，Q键）、抓握（Grip，长按鼠标右键）、精神控制（Mind Trick，鼠标中键+Q）、飞剑（Saber Throw，鼠标中键+左键）、冲击波

（Repluse，鼠标中键+E）共七大系。各种原力特技不但可用于杀敌，有时还需要它们破除机关或搬移互动物品。各系原力特技下均有若干组合连招，组合连招施展出来比单招威力更大，视觉效果也更华丽。比较实用的如光剑轰斩（鼠标左键+E）和西斯电击（鼠标左键+Q），这两招对付群敌时非常好用，根据左键连击次数的不同，最后终结招式打出的效果也不一样。当遭到机器蜘蛛等小怪围攻时，长按鼠标中键+E键释放原力冲击波效果奇佳。如果敌人数量太多，比如后期西斯武士和侍僧群殴主角的场合，用精神控制魅惑一两个让敌人自相残杀也是个好办法。



各种原力特技需投入经验点数升级

按下鼠标右键抓住敌人或可移动物体后，按住方向键之一再释放右键即可将敌人或物体投向指定方向，如果抓起后先按Q键还能使敌人或物体变成充满电能的炸弹，抛出去后杀伤力更大。

本作中对小头目级别以上的敌人作战时经常需要及时输入画面四周出现的指定键位，以便主角施展华丽必杀技，如果按错或按漏键位，主角只能以普通攻击方式打倒敌人，既费力又不好看。如果是对付Boss级敌人，只要迅速准确地输入指定键位就可轻松击败敌人，但若错失机会则可能使战斗难度倍增，有时还会直接导致游戏失败。各种杂兵级的敌人也需要不同的应对策略，如狂暴步兵不怕光剑只怕原力特技；飞行突击兵用闪电收拾最轻松；西斯侍僧只怕光剑不怕原力；西斯武士光剑原力都不怕，必须等他们原力耗尽或防御松懈时才可一举突破斩杀；恐惧忍者神出鬼没打不到，必须先放闪电将其定住然后才能尽情砍杀。

敌方射来的激光束或导弹近身刹那及时按鼠标中键可将其反弹拨回，如果时机把握得当完全能达到“以彼之道，还施彼身”的境界，但这种把戏也只能在敌人少的时候可以从容玩玩，遭遇围殴时绝对不可迷信这招。

当画面左下角能量值徽标蓄满后，长按R键可以发动原力狂暴状态，在此状态下主角全身带电，攻击力和攻击范围大增，只需三招就能放倒碳基机器人，各种光剑招式也变得更加华丽，最适合身陷重围时发飙翻盘。

第一关 卡米诺大逃亡（Kamino：The Escape）

一架钛战机降落在戒备森严的卡米诺行星，机上走下阴气森森的维达爵士。在要塞深处的囚室中，爵士见到了自己的秘密门徒弑星者，这位弑星者是利用克隆技术重生的复刻版，克隆弑星者正在完成自己最后的修炼，但脑中此起彼伏的各种幻觉让他心神不宁，他仿佛看见燃烧的森林，还能隐约听到一个女人的声音。维达安慰他说这些属于死者的记忆将随着时间流逝而消失，当前最重要的头等大事是消灭所有义军领袖。由于对弑星者的克隆工程始终无法达到完美效果，前期制造的多个克隆体全部失控，维达只能寄希望于这位最后的克隆体。训练中维达命令弑星者杀死扮成朱诺·厄克里普斯（Juno Eclipse）的机器人，但主角最终不忍对这位前作中的恋人挥动屠刀。维达大失所望之余杀心顿起，弑星者通过幻象预知维达要对自己下毒手，他果断放电击倒维达后破墙而逃。

卡米诺是旧共和国的克隆人研制基地，这里工业化气息浓厚，高塔厂房林立，蜂拥而出的帝国风暴突击兵和钛战机为玩家提供了充足的练手机会。从开始训练场的格斗到逃离塔顶的惊魂坠落，游戏画面上会不断出现按键提示指导玩家熟悉主角的各种招式特技，其中比较实用的有长按鼠标右键的原力抓握，连续点击空格键的二段跳等。这些特技组合不同按键能产生更多变化，例如原力抓握与方向键组合可做出抛投动作，二段跳加Shift键可轻松跳过看似无法逾越的鸿沟。初期遇到的普通杂兵毫无难度可言，但手持能量长棍的狂暴步兵（Riot trooper）会格挡光剑攻击，对付他们的最好方法是原力抓握提起后直接丢下万丈深渊。后面还有装备火箭背囊的飞行突击兵（Jump trooper），按Q键放闪电可将他们从天上击落。手持巨大盾牌的碳基机器人（Carbonite droid）算小头目级的强力对手，对付它们需发动原力抓握的同时快速连击空格键夺走盾牌，只要没了盾牌，无论远攻还是近战都能很快解决这些步履蹒跚的笨家伙，最后按提示迅速输入相应键位可施展华丽终结技结果碳基机器人。注意收集沿途发现的各色全息水晶块，不同的水晶块可以改变左右两手光剑的颜色和战术属性。在飞行平台前，弑星者用原力抓握拖拽钛战机砸塌高塔，通过倒下的塔身冲上飞行平台，长按R键进入原力狂暴状态，砍倒两个战斗机器人后成功夺得一架钛战机升空逃走。


高塔坠下这段戏堪称惊心动魄

◆全息水晶位置

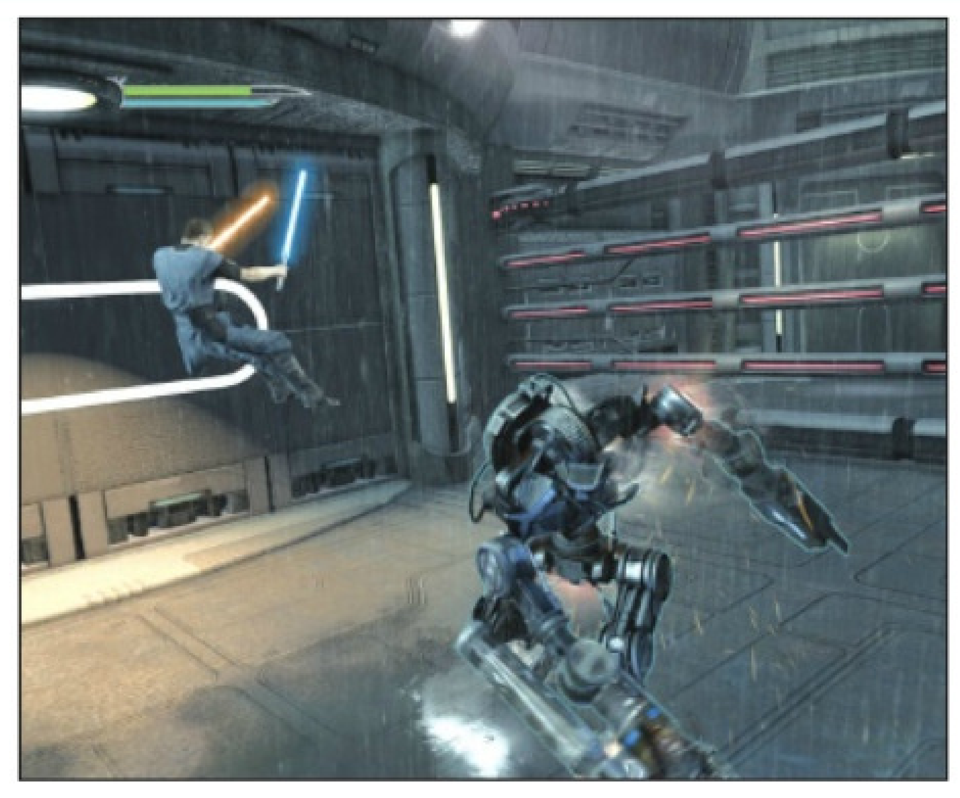
1.经过第一座天桥时需发动原力拉出跳台，中间平台上有一块全息水晶。奖励：混沌（Chaos）光剑水晶，破坏建筑设施可获更多原力。

2.快速冲过地面喷出火焰的通道时可看到正前方有一块全息水晶。奖励：冥想（Meditation）光剑水晶，每次攻击都能恢复原力。

3.拿到第二块水晶后离开通道消灭敌人，经过环形天桥时注意看有个伸出去的平台上有一块全息水晶。奖励：提升生命值上限。

4.当使用原力抓握投掷物品砸毁挡路的能量护屏后，下一房间内桌上有一块全息水晶。奖励：获得经验值。

5.在利用原力抓握提升某块平台作为跳板的地方继续前进，走到深渊前可看到空中有一块全息水晶，需二段跳加冲刺才能拿到。奖励：获得经验值。


迎战碳基机器人

6.紧接第五块水晶，消灭碳基机器人后出门左转走右边又能发现一块全息水晶。奖励：提升原力槽上限。

第二关 卡托·内莫迪亚之东区（Cato-Neimoidia: The Eastern Arch）

义军领袖拉姆·科塔被囚禁在卡托·内莫迪亚行星，这位不屈不挠的杰迪武士在塔克男爵的角斗竞技场上接连击败无数对手。弑星者假借维达爵士的名义降落在卡托·内莫迪亚的停机坪，不过当他提出要带走科塔将军时，狐疑的塔克男爵突然质问帝国安全密码，弑星者眼看露馅只能拔剑动武。


从停机坪杀开一条血路

从本关开始，当敌方射来的光束或导弹近身瞬间，按下鼠标中键可将其弹回反击敌人。利用这招干掉天桥对面的战斗机器人，桥通之后登场的红衣西斯侍僧不怕原力特技，对他们只能用光剑招呼。从升降平台下去后又出现另一个战斗机器人，可用鼠标右键抓住其射来的导弹，然后抛回攻击敌人（感觉这招有点画蛇添足，远没有直接用中键反弹回去方便）。

逃走的塔克男爵宣布全城戒严，前方的高空运送平台被调走，弑星者以原力抓握将三个升降平台组成跳台跃上高层走廊，按住鼠标中键的同时再点左键可旋转抛出手中光剑，以飞剑击毁对面悬浮平台底部的飞行引擎，二段跳过去后在天桥上会被红色能量墙封堵前后通道，此时按住鼠标右键并快速连击空格可催动原力轰破能量墙。按Ctrl键以寻路原力光球指引前进方向，在赌场尽头需抛出飞剑砸烂下降通道的护罩才能跳入。

塔克男爵的复仇女神号炮艇登场对弑星者发动追杀，首次见面先按Shift键狂奔逃命，进入赌场后将面对更多红衣侍僧、狂暴步兵和碳基机器人的组合攻击。最后弑星者登上高速行驶的传送平台，先对付蜂拥而来的钛战机，最后单挑复仇女神号。这场Boss战非常简单，复仇女神号会持续发射导弹，单发或双发导弹近身瞬间按鼠标中键将其拨回，四发齐射的导弹不用挡，它们会击中传送平台损伤耐久度，争取在传送平台被毁之前击败复仇女神号。成功后传送平台也爆炸起火，弑星者果断跃过半空跳到西区平台继续前往竞技场。

◆全息水晶位置

1.消灭西斯侍僧，通过着陆平台伸缩桥后先不忙进屋，往左走过第二座桥，在箱子后面可找到一块全息水晶。奖励：庇护（Protection）光剑水晶，提升防御技能。

2.在需要提起巨柱作为跳台的地方会有一段过场动画，动画中可看到天桥尽头的一块全息水晶。奖励：获得经验值。

3.利用原力推开门进入房间又出来后向左转可以找到另一块水晶。奖励：愤怒（Fury）光剑水晶，每击倒一名敌人可增加少许原力之怒延续时间。

4.在有金属大球的圆厅中以原力移开金属球，下面藏着全息水晶。奖励：提升原力槽上限。

5.第一次被复仇女神号追杀时需要快速冲刺逃过炸裂的大桥，桥面上有一块全息水晶，逃命时顺手拿到。奖励：提升原力槽上限。

6.炸桥惊魂逃命过后，前方又一座桥上还有一块全息水晶。奖励：提升生命值上限。

7.在赌场里首次从升降管道中坠下后，往右看可以发现桥上的全息水晶。奖励：获得经验值。

8.在有胖怪物贾巴的全息投影的房间中，砍烂影像前面的三台老虎机会跳出一块全息水晶。奖励：猴岛英雄外衣（Guybrush Threepkiller）。

第三关 卡托·内莫迪亚之西区（Cato-Neimoidia: The Western Arch）

西区的战斗更加激烈，杂兵数量明显增加，狂暴步兵、红衣侍僧、飞行突击兵和碳基机器人的强力组合也成了家常便饭。通道上出现带能量护罩的防御钢板，消灭板前所有敌人后可关闭能量护罩，再长按E键蓄力发动大威力的“原力之推”轰破钢板。弑星者一路浴血奋战前进，很快再次挑战复仇女神号炮艇，这次的Boss战难度提高不少。弑星者身前有四块混凝土护墙，但这些护墙都有耐久度设定，如果遭到持续轰击会逐渐垮塌失去庇护作用。复仇女神号开始以舰首机炮高速扫射，按Shift键快速左右冲刺跳跃可勉强躲过，更稳妥的办法是躲到左右两侧护墙的最外侧，密如雨点的机炮炮弹会被天桥护栏上的锥形柱挡住。扫射结束后画面出现提示，迅速跃出护墙，抛射飞剑砍掉舰首机炮。接着复仇女神号会发射导弹，单发导弹可拨回反击敌舰，四发齐射拨不了，只能依靠护墙或快速冲刺躲避。几番轰击后画面出现提示，此时要迅速按住A键不放，同时快速连击E键，弑星者将发动强化原力抓握拽着复仇女神号砸向左侧高塔。复仇女神号受到重创后又从机炮扫射阶段开始攻击，如法炮制到最后阶段，按住D键不放并快速连击E键可将其砸向右侧高塔。经过这么两次狠揍，复仇女神号终于冒出浓烟向下坠落，弑星者看准时机以复仇女神号为跳板跃入竞技场升降井中。



前面的战斗更加激烈

◆全息水晶位置

1.本关开始后向右绕过建筑物，仔细找找可在两座雕饰中间发现一块全息水晶。奖励：获得经验值。

2.突破天桥上的能量护屏封锁后向前走到有一堆箱子那里，往上看可以发现全息水晶，需要用箱子作垫脚跳台才能拿到。奖励：混沌（Chaos）光剑水晶。

3.干掉两个碳基机器人后进入下一房间，会有敌方伞兵破窗攻击主角，往左仔细搜寻可在屋中央找到全息水晶。奖励：提升原力槽上限。

4.突破两道路障后在第三道路障之前的桥上可找到全息水晶。奖励：提升生命值上限。

5.击败复仇女神号炮艇后来到竞技场下有巨大骨骼的大厅，借助升降平台跳到骨骼上，以二段跳加冲刺闪上右侧平台拿到全息水晶。奖励：获得经验值。



再度迎战复仇女神号炮艇

6.拿到上一块水晶后跳下平台，在下面左侧角落里有一块全息水晶。奖励：腐蚀（Corrosion）光剑水晶，可对敌人造成慢性腐蚀伤害。

第四关 卡托·内莫迪亚之竞技场（Cato-Neimoidia: The Arena）

弑星者登上升降平台来到竞技广场与科塔相见，科塔曾是弑星者的原力导师，绝境中得知徒弟来援后大感欣慰。别看这位老牌杰迪武士双目失明，但身残志坚的他依旧杀得敌人不敢近身，看台上的塔克男爵见势不妙急令手下放出尚未驯化的超级怪兽戈罗格（Gorog）。戈罗格身形巨大，仅冒出上半身就占了大半画面，弑星者与它的殊死搏斗分为三个阶段。

第一阶段，纵深场景内弑星者只能左右横向移动，戈罗格探出半身发动巨拳锤击和伸臂横扫两种攻击，巨拳砸下时地面有红色警示标志，可及时冲刺逃避，如果戈罗格伸长手臂在远处落下必为横扫，可及时二段跳躲闪。开始弑星者先全力闪避，等科塔发出提示后伺机跳到戈罗格的手臂旁攻击其腕部磁力束缚环，得手后持续连击E键可将戈罗格的一只手推至磁力固定桩捆住。当两只手都捆上后，及时避开戈罗格喷吐的毒浆黏液，冲过去长按鼠标右键以原力抓握揪住它颈部的磁力锁链，按照提示及时输入对应键位可跃上戈罗格头顶，揭开顶门护甲片以光剑刺入其脑部，戈罗格受此重创后狂性

弑星者找到科塔

大发，将竞技场支柱砸烂。

战斗进入第二阶段，弑星者逃到看台天桥上继续躲避戈罗格的攻击，周围还会出现帝国杂兵，杀死他们可以补血。戈罗格的攻击还是锤击和横扫两招，但速度更快频率也更高，要想躲避只能依靠敏捷反应。比较稳妥的闪避法是二段跳跃到空中后发动光剑攻击或长按Q键释放闪电，这样能最大限度延长滞空时间。几轮闪电轰击过后，戈罗格的左拳会击碎右侧建筑砸开一条通道，弑星者绕到屋后跳上塔顶，戈罗格的手会抓住塔顶建筑，弑星者挥舞光剑猛砍它的手指，戈罗格会发狂扯裂塔顶平台。如此重复两次后被戈罗格拉断的塔顶平台可组成一条逃生通道，弑星者沿着通道跳到看台上的贵宾室中再次与科塔将军相见。试图顽抗的塔克男爵被戈罗格一口吞下，科塔也落入巨怪爪中。经过这番折腾悬浮在云层上的竞技场崩溃坍塌，戈罗格抓住科塔坠入万丈虚空，弑星者也毅然跳了下去。



可怕的戈罗格

战斗进入第三阶段，这个阶段中所有物体都在快速向下坠落，先按Shift键向下冲刺追赶，按E键发出原力之推将前面挡路的浮石击碎，逼近戈罗格后释放闪电或抛出飞剑揍它，按方向键可闪避巨怪挥臂攻击，多次反复战斗耗尽戈罗格的血槽，最后连按空格键将其凌空穿胸击杀。

干掉戈罗格后，师徒二人被及时赶到的浪人之影号飞船救走。弑星者喜出望外冲进驾驶舱，却没有看到久别的恋人朱诺。科塔将军说他也不知道朱诺在哪里，这杰迪老头满脑子想的都是如何组织人手进攻帝国基地，但弑星者不愿介入战斗，他只想找个地方让自己纷乱的心情恢复宁静。与此同时，维达爵士派太空赏金猎人波巴·费特（Boba Fett）前去寻找朱诺，这位浪人之影号的女飞行员在弑星者心中占有重要地位，如果抓住她肯定能引来弑星者。



第五关 达高巴幻象（Dagobah: The Vision）

弑星者告别科塔将军后独自来到达高巴星球寻找朱诺的踪迹，他在沼泽中遇到隐居在此的杰迪大师尤达。尤达提示弑星者，他要寻找的答案就在附近洞穴深处。弑星者进入神秘洞穴后见到无数和自己外形相似的心魔，他在幻象中看见了朱诺，朱诺所在的义军舰队似乎遭到攻击，她还受了伤。心急如焚的弑星者决心即使走遍宇宙也要找到心爱的人，他飞离达高巴星后找到科塔将军，两人几经周折终于寻到义军舰队下落。

◆全息水晶位置

1.本关开始后借助岩石跳到飞船顶部可找到一块全息水晶。奖励：获得经验值。

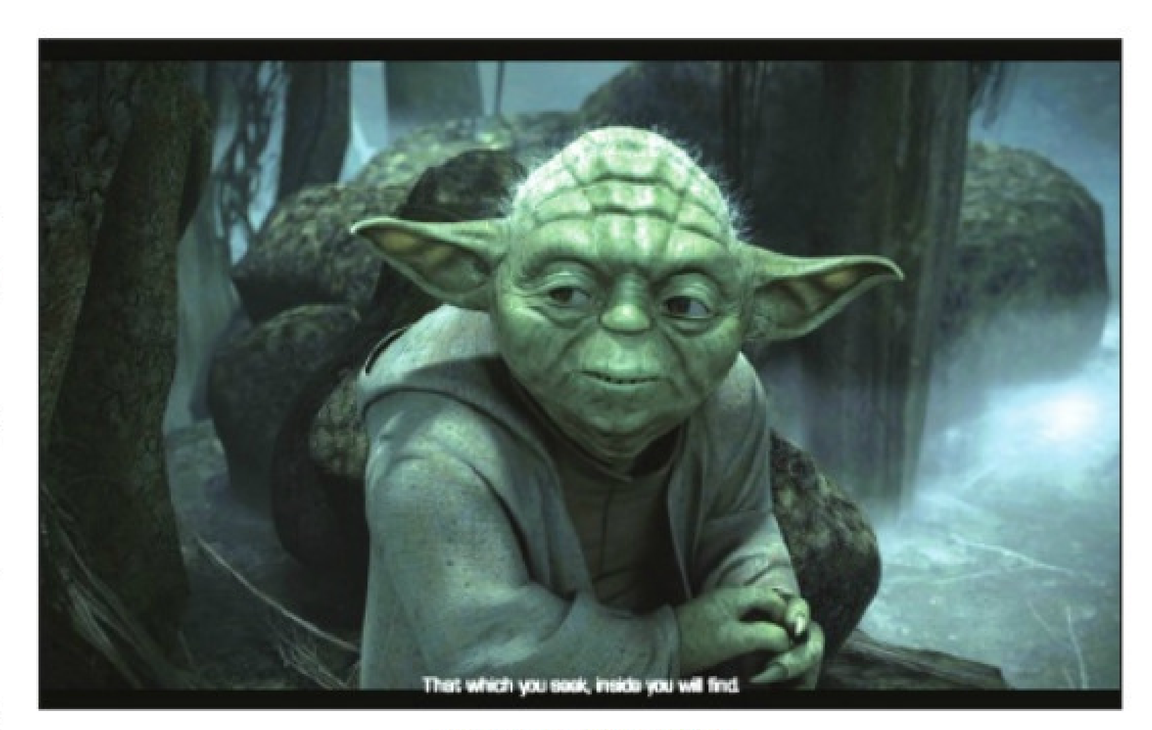
2.从飞船顶部一直走到船头，冲刺跳上崖顶在右边发现全息水晶。奖励：吸血（Life Drain）光剑水晶，有几率抽取敌人的生命值为己所用。

3.用原力搬开跳上飞船顶部时垫脚的岩石，在它下面居然还有一块水晶！奖励：提升原力槽上限。

4.在通向神秘洞穴路上，在右边一块岩石后可找到一块全息水晶。奖励：提升生命值上限。

5.继续向前走，在道路右侧很显眼的地方有一块水晶。奖励：专注（Focus）光剑水晶，各种特技消耗的原力变少。

6.继续前进的道路中央放着另一块水晶。奖励：获得经验值。



尤达大师指点迷津



第六关 救赎号：登舰（Salvation: Aboard the Salvation）

科塔将军报出通行密码后，弑星者驾驶浪人之影号飞船登陆朱诺所在的义军救赎号（Salvation）星舰。一路上科塔将军依旧念念不忘进攻帝国，弑星者把装有卡米诺行星地形图的存储器送给他，有了这份情报，义军进攻卡米诺的战斗会更轻松。科塔将军大为感激，此时四周突然响起激烈的爆炸声，看样子有帝国部队来袭。两人跳下运送平台赶到控制室，只见满地义军尸骸，尸堆中爬出前作中的老熟人——机器人普罗克西（Proxy），它告诉弑星者朱诺被帝国士兵抓走并带往七号甲板。

本关中弑星者可对各种机关设施释放闪电术为其充能，或以原力抓握搬运动力电池使机关设施恢复正常运作。遭遇


目睹女友朱诺被赏金猎人波巴·费特掠走

大批机器蜘蛛围攻时，按下鼠标中键不放后单击E键可释放原力冲击波360度轰杀群敌。如果被机器蜘蛛扑上身，快速连点A和D键将其甩落。

弑星者赶到医疗舱隔窗见到昏迷的朱诺，转身寻路却遇上神出鬼没的恐惧忍者，必须先放闪电定住他们才能正常攻击，或用鼠标中键加Q键施放精神控制也行。眼见赏金猎人波巴·费特押走朱诺，弑星者跳过熔化的舱壁平台，穿过无数陷阱，杀退大小机甲的围攻后仍然未能追上自己的恋人。目送波巴的飞船离去，通话器中传来科塔将军的声音，义军决定立即发动对卡米诺的进攻。弑星者很清楚，维达抓走朱诺意在引诱自己回去，但为了救出朱诺，他愿付出任何代价。此时，弑星者身后闪出关底Boss——恐惧战斗机甲（Terror Walker）。

恐惧战斗机甲有无限刷新的大群蜘蛛小弟，它的铁足锤击和双联激光束灼烧威力也很大，战斗开始时它体表还覆盖着免疫所有攻击的能量护罩。先冲刺到广场中央，以原力抓握扯出四根动力能量柱，当中间能量核心爆裂后Boss的无敌护罩关闭。灵活避开蜘蛛小弟和忍者的攻击，以闪电术和飞剑发动攻击。Boss半血后会发狂震掉大厅墙壁上的四枚动力电池，此时Boss的无敌护罩再度打开，弑星者需将四枚电池复位并以闪电术充能才可重新关闭无敌护罩。继续战斗打到Boss空血，按提示及时输入相应键位跃上恐惧战斗机甲的头部，扯开护盖板暂时获得对它的控制权，操纵这家伙靠近大厅中央爆裂的能量核心可完成最后致命一击。战斗结束后从恐惧战斗机甲的尸体跳出，从熔化的舱壁洞口离开。

评说

只是打得过瘾

《星球大战——原力释放Ⅱ》玩起来很过瘾，打斗场面非常精彩，手感和视觉效果都是一流水准，《真三国无双》风格的战斗令人热血沸腾，限时键位输入激活特殊斩杀效果的设定迫使玩家的注意力高度集中。色彩缤纷的光剑和其特有的低沉嗡嗡声将星舰上的冷兵器战斗点缀得光彩夺目，说到底手持光剑横扫千军才是绝大多数星战迷的梦想，而对于谁欠了谁几袋陈谷子烂芝麻的老套剧情反而没太多人关注。这款游戏保证能让玩家充分体验光剑格斗的终极乐趣，杀到后期敌人越来越多，激战中光剑招式也越来越花哨，看得直叫人咋舌，那份酷劲神韵毫不逊色于国人的武侠神话。《星球大战》系列游戏要早十年走这条路线，卢卡斯老爷子从游戏市场上赚的钱恐怕不比电影院里捞得少。和《真三国无双》一样，本作故事模式通关后还有以各关场景为舞台的特殊挑战项目，玩家根据完成挑战的成绩可获白金、黄金、白银、青铜四档评价，白银以上评价可获新的外衣或光剑水晶奖励，希望完美通关的收集狂人必然不会错过这些饭后甜点。

本作以较多笔墨描述主角内心世界的迷茫和失落，总结一下可归纳为两桩烦心事：女友不见了，担心自己是克隆人。主角到底是弑星者本体还是克隆体这个悬念在本作中并不太显眼，开始时维达爵士告诉主角他是唯一成功的克隆体，整个游戏过程中主角一直为这问题困扰痛苦，后来他认为维达是在混淆视听，为了继续奴役自己故意说这番话迷惑人心。其实正如科塔将军所言，主角是不是克隆体根本不重要，只要他继续协助义军抗击邪恶残暴的帝国，他就是弑星者。前作中的弑星者作为维达的秘密门徒开始做了不少坏事，就连科塔将军的眼睛也是被他在战斗中弄瞎，好在后来弑星者同学及时改邪归正，从黑暗西斯刺客转职为光明的杰迪武士。只要这条主线索还在，弑星者和维达之间的恩怨情仇就没完，只要厂商乐意就能编出无数后续故事，即便英雄不幸牺牲也可以让克隆体在续作中继续登场，科幻世界里没有不可能，只有想不到，大概这才是游戏制作商的高明之处。

然而本作的最大缺点也正是剧情方面的单薄——故事流程太短，在忙忙碌碌打打杀杀中根本没有拿出足够的空间深入刻画人物角色。像杰迪大师尤达，还有前作中的机器人朋友普罗克西都成了跑龙套角色，露个面亮个相而已。难道LucasArts是为了让玩家能够更加充分、深刻地体会到《原力释放Ⅱ》作为一款标准动作游戏的精髓，而故意削弱了剧情方面？不过这种用华丽的动作视觉表现与简短的剧情流程搭配在一起的制作模式，似乎已经成为当前许多动作类游戏“大作”的固有模式了——可能如今的动作游戏设计大师们都是这样想的：动作游戏嘛，关键在于要“动”得够爽，至于剧情什么的，最讨厌了……



◆全息水晶位置

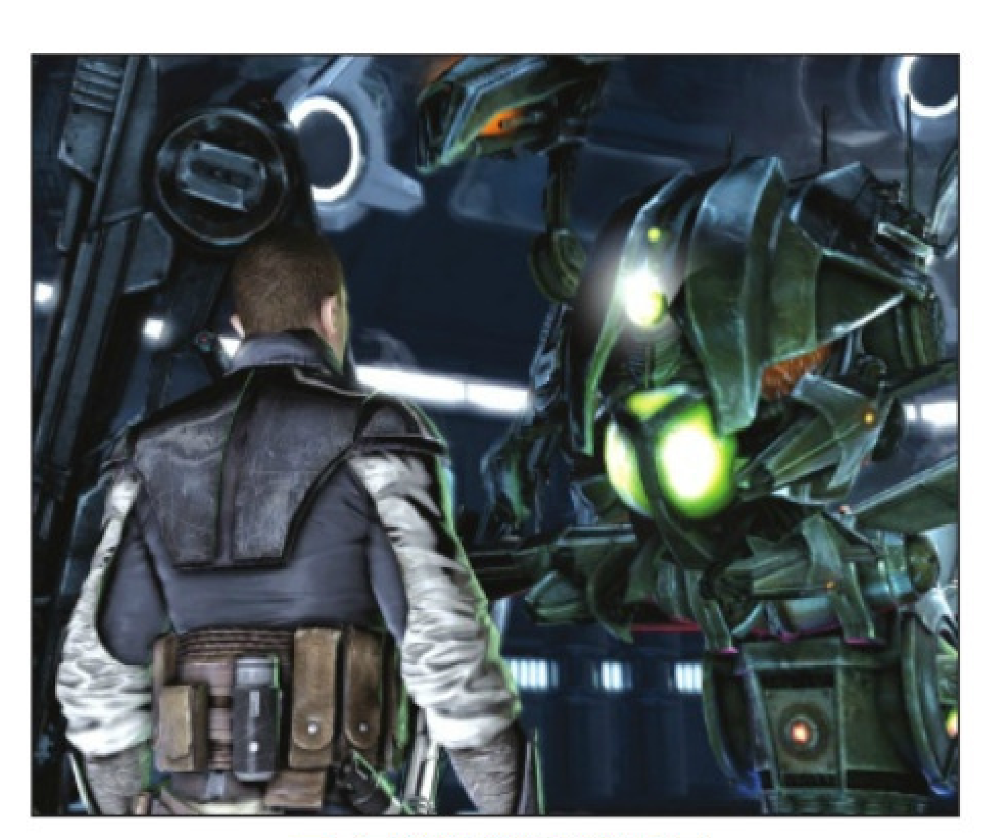
1.消灭机器蜘蛛后进门，在通道中间可发现全息水晶。奖励：恢复（Regeneration）光剑水晶，提升生命值自动恢复速度。

2.首次有朱诺的过场动画后，在下一房间中搬起动力电池，先别塞入旁边出口的电池槽，用电池打开屋子另一侧的门可获得全息水晶。奖励：提升生命值上限。

3.动画过场后经过有很多洞窟的舱壁处时停下，跳到下面的栅板上拿取全息水晶，因栅板会坍塌所以需要迅速跳回来。奖励：提升原力槽上限。

4.在引擎舱中以原力抓握停住旋转大叶片的地方，左边两个带电的旋转环片中间有全息水晶，等不放电时跳过去拿。奖励：获得经验值。

5.在有战斗机器人和地板反复喷火的大厅中，从天桥平台跳到旋转机器旁边的管道上可拿到一块水晶。奖励：获得经验值。



面对可怕的恐惧战斗机甲

6.Boss战结束后，穿过熔化的金属洞离开时注意屋角有一块水晶。奖励：智慧（Wisdom）光剑水晶，击倒敌人后获得更多原力。



第七关 救赎号：战斗（Salvation：The Battle for the Salvation）

救赎号经过光速飞行跃迁到卡米诺行星附近，这里已经变成义军和帝国星舰激烈厮杀的战场。攻入飞行平台的帝国登陆船中涌出大批敌人，里面不仅有狙击手、忍者，还有手持双刃光剑的西斯武士，以及大小战斗机器人。消灭所有敌人后抛出飞剑斩断帝国登陆船嵌入舱壁的钢爪，义军战斗机这才得以顺利起飞。紧接着又传来敌人攻入引擎舱的警报，沿途遇到的电磁圈可用附近的铁团塞住核心引爆，释放闪电术可超载引爆红色引擎环炸开通道。杀光所有入侵之敌后来到炮舱，从一座可以发射的炮座中抽出电池，装入大厅中翻倒的炮座上，发射光炮轰开锁死的通道门。激战中救赎号主炮突然断电熄火，科塔将军要求弑星者以原力催动主炮对帝国歼星舰发射致命一击。弑星者二段跳跃上炮顶后先按Q键充能，然后长按E键蓄力，一炮射出将对面巨大的歼星舰拦腰轰断。



迎击登陆的帝国部队

弑星者登上运送平台，挺过机器蜘蛛的多波围攻后终于抵达舰桥控制中心，科塔将军已把手上所有兵力都派出去了，但义军始终未能突破卡米诺行星外的能量护罩。弑星者提议大家登上浪人之影号飞船撤离，他将操纵救赎号直接撞击行星能量护罩，这是攻入卡米诺的唯一办法。

弑星者站立于救赎号驾驶舱前窗，根据画面提示及时按下相应键位，以原力特技移开挡住星舰去路的各种障碍物。突破护罩进入行星大气层后，长按E键轰开驾驶窗逃生，无人驾驶的救赎号扎入要塞建筑群中引发巨大爆炸。

◆全息水晶位置

1.开局右边天桥出现狙击手后可在敌人的登陆舱中找到全息水晶。奖励：获得经验值。

2.穿过引擎舱的旋转叶片，摧毁右侧红色引擎环可发现全息水晶。奖励：提升生命值上限。

3.在格斗室中消灭所有敌人后，在离开的通道上可获得全息水晶。奖励：冥想（Meditation）光剑水晶。

4.干掉从登陆舱中扑出的持盾碳基机器人后，进舱内找到一块水晶。奖励：焚化（Incineration）光剑水晶，攻击中有几率烧伤敌人。

5.在有很多狙击手的大厅里左转可看到一块全息水晶。奖励：提升能量槽上限。

6.用原力搬起损坏的升降电梯丢下去可看到藏在后面的另一块水晶。奖励：获得经验值。

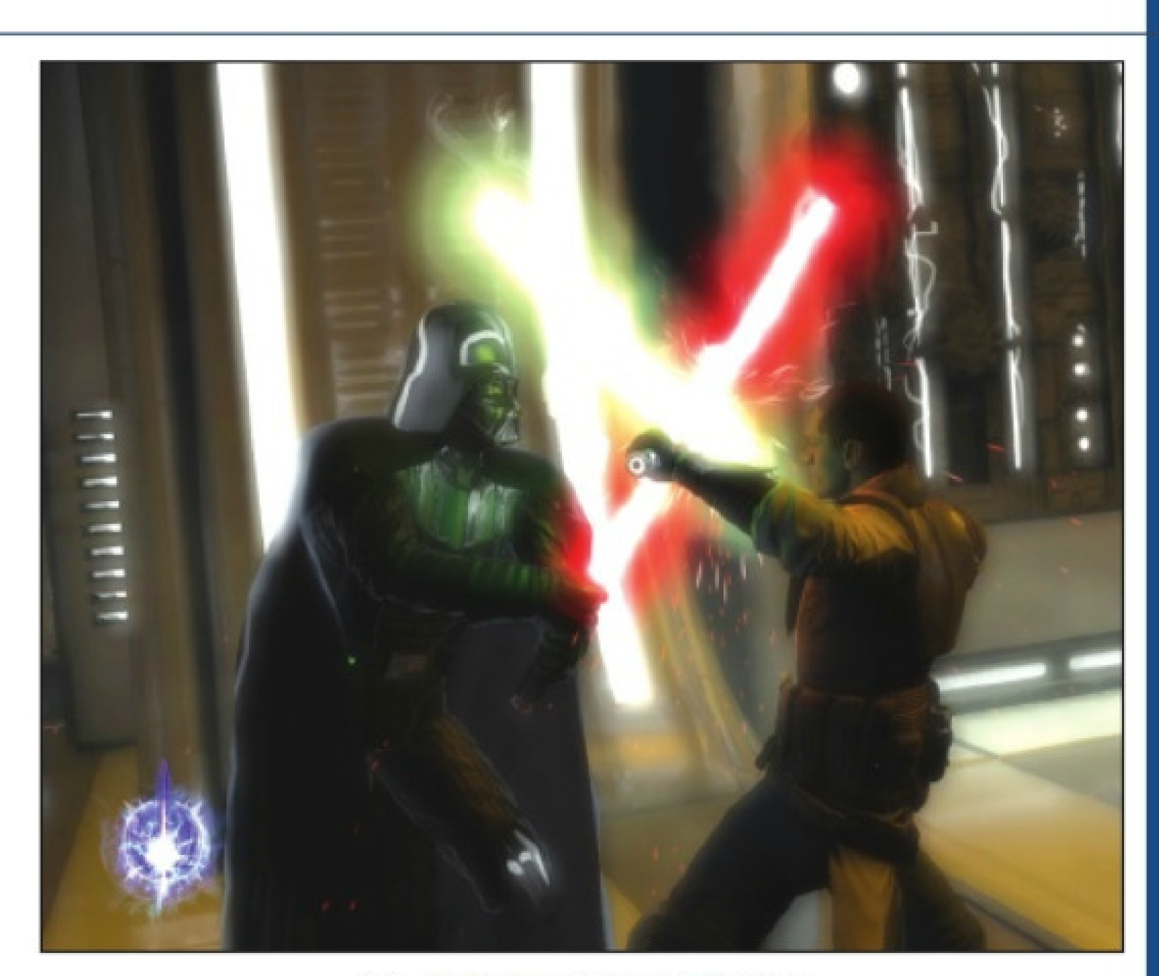
7.在炮舱大厅的角落凹处可发现一块悬浮半空的全息水晶，需搬来垫脚石才能够到。奖励：治疗（Healing）光剑水晶，击倒敌人后获得生命值。



第八关 重返卡米诺（Kamino：The Return）

半空中弑星者抓住一架掠过的钛战机安全着陆，随即遭到机器人和炮塔围攻。利用广场中央的残骸堆发动原力抓握拔掉威胁最大的两座炮塔，再拉开炸烂的大门即可通行。与此同时科塔将军等人也攻入城中，协助消灭压制友军的狙击手和

钛战机后，弑星者冲杀到断桥前拉平翘起的钢板，对面科塔将军发动原力托起两块浮板，弑星者连续几个二段跳顺利飞过断桥。义军部队的进攻接连受挫，弑星者一心只想救出恋人，他不顾科塔将军的劝阻独自前往城中最高处。经过无数场敌众我寡的战斗后，弑星者跳过旋转圆台抵达城市顶部，他在幻觉中与维达爵士交手，又隐约听到朱诺的声音，一时间心魔丛生。


弑星者在幻觉中与维达搏斗

◆全息水晶位置

1.跳上本关开始的垃圾堆顶部，跳到对面平台可拿到一块全息水晶。奖励：提升生命值上限。

2.利用垃圾堆充当跳台跃上通道出口前的玻璃窗可拿到一块水晶。奖励：获得经验值。

3.从基座台跳到紧邻的天桥上可取得一块全息水晶。奖励：提升原力槽上限。

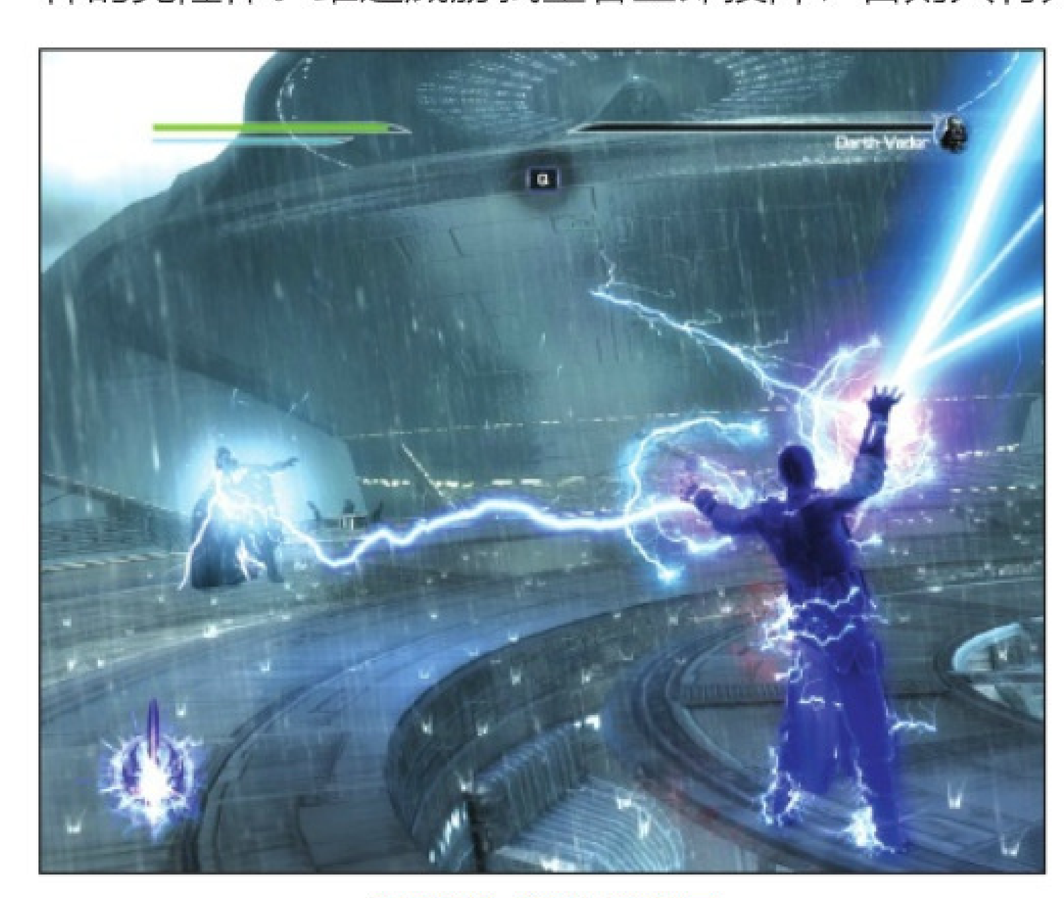
4.与科塔将军相会后在击败两个发射导弹的战斗机器人附近，跳到后面的建筑物上可发现全息水晶。奖励：肢解（Disintegration）光剑水晶，有几率砍碎敌人。

5.离开升降电梯后向左搜寻可发现悬浮的全息水晶。奖励：震荡（Shock）光剑水晶，有几率对敌造成额外的闪电伤害。

6.与维达爵士决战中会经过两座静止不动的克隆人悬浮平台，在第二座上有全息水晶。奖励：获得经验值。

第九关 卡米诺决战（Kamino：The Confrontation）

在克隆工厂深处，弑星者找到维达爵士，他发现周围全是和自己一样的克隆体。维达威胁弑星者立即投降，否则只有死路一条，说着话附近的克隆体全部围了上来，但这些家伙的战斗力不算很强，真正的战斗重点在于及时追赶逃向更高层旋转圆台的维达爵士，如果耽误太久会导致游戏失败。



壮观的最终决战场面


光明结局中有情人终成眷属

弑星者利用原力拉扯悬浮圆台，以二段跳跃到更高层，对维达抛来的铁罐可按鼠标右键接住掷回。维达不断跳到更高层圆台上，紧追不舍的弑星者总会被更多的克隆体包围，克隆体们的战斗力越来越强，群殴中多用精神控制可减轻围攻压力。最后维达跳上飞行平台逃走，弑星者追上去发现爵士挟持朱诺作为人质。为了自己的爱人，弑星者不得不收起武器跪下认输，但朱诺拾起地上的光剑刺向维达，这位勇敢的女孩被维达反手一招砸下高台，弑星者愤怒地冲向维达，却差点被打下深渊，他挂在绳索上躲开维达的飞剑攻击，随后跳上平台继续战斗。维达扯断巨柱企图压倒弑星者，陷入狂暴中的弑星者从周围巨柱吸得惊人能量，经过漫长的原力对抗（持续连点Q键）最终击败维达爵士。正当弑星者举剑要杀维达之际，及时赶到的科塔将军建议将维达押往义军控制的星球审问，此时弑星者面前有光明（不杀维达）和黑暗（杀维达）两种结局。

选择黑暗路线，弑星者举剑欲杀维达，却被身后闪出的克隆体刺倒，混战中克隆体杀死了科塔将军。得意洋洋的维达告诉濒死的主角，此前他早已成功研制出完美克隆体。绝望的弑星者最后看了一眼朱诺的尸体便撒手人寰，维达随即下令克隆体继续追击歼灭所有义军领袖。

选择光明路线，弑星者收起光剑告诉维达，自己心中的魔障已灭。他随即发现原来朱诺并没有死，两位情侣登上浪人之影号飞船押送维达爵士前往塔图因义军基地。在船舱囚室中维达爵士意味深长地告诉弑星者：“只要她还活着，我就能控制你。”谁也没有注意到，赏金猎人波巴·费特的飞船悄悄跟在浪人之影号的后面……P



精品 总评	8.5
制作	Hothead Games
发行	Electronic Arts
类型	动作角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.8
上手精通 Difficulty	8.5
画 面 Graphics	8.5
音 效 Sound	8.5
创 新 Creativity	8.5
剧 情 Story	9.0

《戴斯班克》欢乐攻略

■江苏 王念忠

为什么要玩这款游戏

加拿大游戏制作公司Hothead非常热衷于把不同的游戏类型或概念进行组合，在这个创意匮乏的年代显得尤为难能可贵。由Hothead制作的《戴斯班克》就被誉为《猴岛小英雄》版的《暗黑破坏神》，它把打怪、升级、收集装备等暗黑式乐趣，与轻松、诙谐的猴岛式幽默成功地结合在一起。游戏中有20套造型独特的套装、数十种风格迥异的元素武器和正义武器，收集装备充满乐趣，再加上9种华丽的组合大招，战斗亦不乏味。漫画风格可爱至极，游戏世界看起来就像一个极小的星球，南北方向移动时，地平线的景色会逐渐消失和显现。至于战斗系统，乍看起来非常简单，类似切菜游戏，实际上秉承了暴雪“易于上手、难于精通”的原则。比如游戏中的“完美格挡”机制，就要求玩家在敌人手起刀落的瞬间按下格挡，这不禁让人联想起动作游戏《鬼武者3》里面的“弹一闪”。如果你忽略这些战斗技巧的话，即使在简单难度下，到游戏后期也会步履维艰。

游戏的剧情和对白极尽诙谐搞笑之能，当你听到恶魔女巫大骂调皮的小朋友们“蛋疼菊紧”时，你会作何感想？而当你最终拿到所谓的“神器”的时候，却又被告知关键不是神器，而是穿着什么样的丁字裤，你是否会哑然失笑？ 游戏中几乎每一句对话都充斥着美式漫画的幽默，在繁忙枯燥的生活中，这款游戏是个蛮不错的调味剂。

DeathSpank

武器装备与战斗技巧介绍

1.四种武器各有所长


冰属性剑刃风暴

游戏中的武器可分为四大类：正义武器、元素武器、普通武器、远程武器。正义武器的图标底纹是一个T字型的内裤（内裤赐予戴斯班克正义的力量！），当主角的正义气槽充满时，即可释放“正义一击”（Justice Attack）。正义武器又分为电棒、战锤、重拳、皮鞋（嗯，没错，就是皮鞋）、砍刀、旋转刃这六大类，每一类正义武器都有独特的正义一击，有些侧重于造成极强的单体伤害，如重拳；有些侧重于范围清扫，如旋转刃；有些则侧重于长时间的眩晕效果，如皮鞋。每一种正义武器都分为三个级别，用向上的白色箭头表示，有点儿像“红警2”里的单位等级。

游戏中共有四种元素：冰、火、不死、自然。元素武器图标的底纹则依次为雪花、火苗、五芒星、树叶。元素武器总体来说有两种作用，一是用来针对特殊属性的怪物，二是用来与正义武器配合，施放终极组合技。一般而言，游戏中大部分敌人都只对一种特定属性免疫，如恶魔类敌人普遍对火属性免疫，而食人花草和绿色蜘蛛普遍对自然属性免疫。只有一种比较特殊的怪物——幽灵（Ghost），只会受到自然属性的伤害，其他元素攻击全部免疫。

普通武器虽然没有任何附加属性，却是游戏中伤害最高的一类武器。20级的忍者刀（KATANA）伤害高达920，是游戏中攻击力最高的武器。除了伤害高之外，普通武器还有其他作用，游戏中等级最高的怪物——位于附魔森林（Enchanted Forest）入口处的独角兽（Unicorn）就对所有元素攻击免疫，只能用普通武器造成伤害。

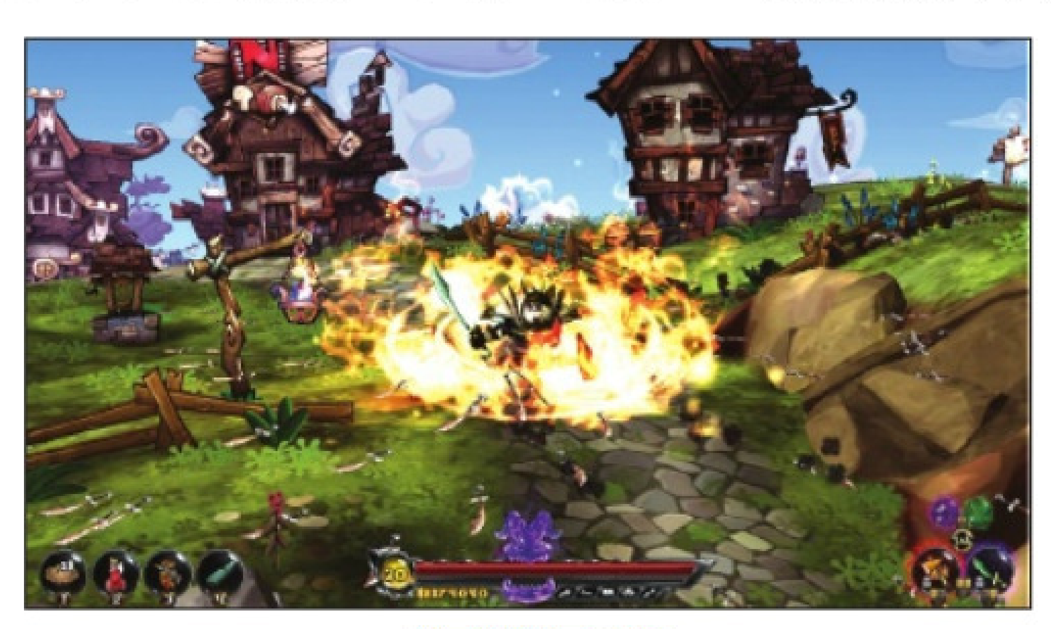

打皮糙肉厚的石头人时，自然属性武器有奇效

游戏中远程武器较少，20级的穿甲十字弩（Armor Piecing Crossbow）能造成782点伤害，这个数值在游戏后期还是比较可观的。绝大部分弓箭都具有隐藏的蓄力一击能力，按住鼠标，等到箭头由蓝变紫再松开鼠标，即可达成5倍以上的暴击。远程类武器还可以与各种带有元素属性的箭矢（Bolts）配合使用，在普通攻击的基础上附加额外的元素攻击。



2.装备套装，提升抗性还美观

游戏中的装备只加HP和4种元素抗性，并无防御力的概念，非常简单明了。游戏中共有20套套装，每一个等级对应一套，集齐一套套装并无属性加成，只是看起来很酷、很炫、很有整体感而已。武器和装备的掉落规则都非常简单，什么等级的怪物就掉落什么等级的武器装备（有些装备只能靠任务获得），因此想刷出最高级的屠龙者套装（DragonSlayer）的话，就要去附魔森林屠杀独角兽。


火属性剑刃风暴

游戏中有三套套装：7级的地狱能源（Infernal Energy）、10级的辟邪玛瑙（Onyx of Glam）、17级的冰封北地（Frozen North），可以分别把火属性抗性、不死抗性、冰属性抗性提升至125%，达到相应元素彻底免疫的效果，打某些Boss时效果非常明显，建议收集在储物箱里备用。

关于装备还有一点建议，就是早点升级“可以穿高2等级的武器装甲”的天赋，这样最早在18级的时候，就可以穿上终极屠龙者套装了。

3.终极组合技，好看又好用

组合技是战斗技巧中偏向核心的部分，有些玩家通关了都从来没有释放过。但如果能够合理运用组合技，不论是清兵打野，还是击杀Boss，都会事半功倍。而且许多组合技的视觉效果相当华丽，看着满天飞舞的剑雨，着实是种享受。

游戏中共有9种风格迥异的组合技。想释放组合技，首先要打到相应的符石（Tunestone），默认放置在物品栏（I）的最下面一行。得到符石之后，按照符石上面的提示，左右手装备好正确的武器，当正义气槽充满的时

候，两把武器会同时闪光，此时同时按下鼠标左右键，即可发动威力巨大的组合技。下面是全部9种组合技的组合方法与效果：

符石图标	符石名称	需要的武器	组合技效果	实用度
	燃烧砍刀符石（Burning Cleaver Runestone）	砍刀（Cleaver）+火属性武器	挥动砍刀旋转一周时增加火属性伤害	★★★★
	燃烧剑刃符石（Flaming Blade Runestone）	旋转剑（Spinning Blade）+火属性武器	释放剑刃风暴时增加火属性伤害；同时由中心飞溅出火剑，造成持续火属性伤害	★★★★★
	冰封剑刃符石（Frozen Blade Runestone）	旋转剑（Spinning Blade）+冰属性武器	释放剑刃风暴时增加冰属性伤害；同时全屏幕下冰剑雨	★★★★☆
	寒冰重击符石（Ice Bash Runestone）	重拳（Fist of Bashing）+冰属性武器	释放致命重击时大幅增加冰属性伤害	★★★★
	不死诅咒符石（Undeath Curse Runestone）	皮鞋（Thunderstorm Club）+不死属性武器	附加不死属性伤害；群体眩晕的同时使敌人缩小	★★★★
	不死原鸡符石（Gallus Undeath Runestone）	战锤（Stamping War Hammer）+不死属性武器	用战锤把敌人夯入地下，一段时间后敌人会从附近的随机位置出现	★★☆
	灵魂分裂者符石（Soul Splitter Runestone）	砍刀（Cleaver）+不死属性武器	挥动砍刀旋转一周时增加不死属性伤害	★★★☆
	跳跃之链符石（Zapping Chains Runestone）	电棒（Lightning Rod）+自然属性武器	闪电链的条数增加3倍，但对于单体的伤害减少	★★★
	间歇泉符石（Geyser Runestone）	战锤（Stamping War Hammer）+自然属性武器	用战锤把敌人夯入土堆里，一段时间后利用泉水把敌人喷到天上（娱乐技能，不造成额外伤害）	★★☆

4.连击与完美格挡，是正义之气的来源

这是两个更加核心向的战斗技巧。当双手都装备了武器时，鼠标左、右、左、右交替点击即可实现连击。最多可达成七连击，第7击有蓄力击退的效果，单打时非常有用，而且会大幅度加快正义气槽的充气速度，一套七连击完整连下来的话，正义气槽必定充满。

游戏中的格挡非常实用，可以抵掉大部分的普通伤害。一般来说，格挡后自己受到普通攻击的伤害全都变成1，某些高物理攻击的怪物能达到6以上，但总不会超过10。而游戏中蓄气最快的方法就是完美格挡（Perfect Block）了。当敌人即将砍到你的瞬间按下格挡键（默认空格），即可触发完美格挡，正义气槽瞬间充满。这就要求玩家必须熟知各种怪物的攻击动作和前摇时间，可以先找一些攻击力低的杂兵进行极限格挡练习，熟练后完美格挡将是战斗中最主要的蓄气方式。

5.推荐的战斗风格，让你打怪更给力

前面说过，游戏中的终极十字弩伤害非常可观，所以在游戏后期战斗难度陡然上升的时候，你完全可以依靠“风骚的走位”一箭射遍天下，但这样明显会使战斗变得非常单调、乏味和漫长。在此笔者给出推荐的战斗风格，运用这种战斗风格，即使在最高难度下也会觉得游刃有余。

①清杂兵时：建议把弓箭放在1～4数字快捷键上，用于引怪。利用弓箭的最大射程，远远地引过来一只小怪，然后不要打它，不停地尝试极限格挡，直到触发完美格挡。练习几次之后完美格挡的成功几率会大幅度提升，



刷神装，请去附魔森林杀独角兽


用宝球召唤出一大群骷髅小鬼帮忙战斗，有点儿像《霸王》

一般第一刀或第二刀即可达成。此时正义气槽充满，左手装备旋转刃，右手装备火属性斧子，把整个区域尽量多的小怪都引过来，接着大胆地冲进小怪的海洋里面吧，一个火属性剑刃风暴过后，世界就会清净了……这里推荐用火属性剑刃风暴，而非冰属性剑刃风暴，原因是火属性剑刃风暴的火剑数量虽然较少，但就像跟踪导弹一样，总可以打到怪，而冰属性剑刃风暴虽然全屏落冰剑，却很少能打到怪。还有，被火剑击中的敌人会受到持续的火属性伤害，同时会抱头鼠窜一段时间。由于在释放剑刃风暴时，自身并非无敌，也会受到敌人的攻击，因此有一个小技巧：在打独角兽（Unicorn）等高级怪物时，还没接近敌人时，按住Shift键，再同时按下鼠标左右键，强制触发组合大招，先让火剑烧到它们，让它们处于逃窜状态，然后再移动过去，这样自身就不会受到任何伤害。

②单挑时：有一些物理输出和血量都极高的怪物，在主角等级不高的时候可以一击秒杀主角。这些怪物一般都有十分惧怕的属性，比如石头人（Pip）就十分惧怕自然属性。如果并不清楚对方的弱点属性，或手头并没有合适的元素武器，那么首先要做的还是用弓箭远远地引过来一个，如果同时被两个盯上的话，就等同于自寻死路。在武器配备方面，建议用单体伤害极高的重拳，外加高攻击力的普通武器。当怪物近身时，有节奏地点按鼠标左键、空格键、鼠标右键、空格键、鼠标左键……利用格挡挡住所有伤害，再趁敌人的攻击间歇用连击打击敌人，正所谓敌打我挡、敌歇我打。注意，格挡时不求极限，要有提前量，防止被秒杀。即使没有完美格挡，在不停的连击下，正义气槽也很容易集满，重拳的正义一击造成的瞬间伤害也是非常可观的。

6.要知道，以下这些心得也是非常有用的

①盾牌的其他用处：撑盾可以撞破木桶，用鼠标一个一个点多累！撑盾还可打断持续性组合大招的释放。

②缩小药水（Density Potion）不仅使自己难以被击中，还会减少敌人对自己的伤害，打Boss时使用有奇效。缩小药水可以在普拉克默克尔城（Town of Pluckmuckel，以下简称“P城”）的邦格药剂店（Bong's Potion Shop）买到，价格为36 900元，略贵、略贵。

③宝球（Orbs）可分为召唤类、伤害类和辅助类，在游戏中数量较少，并不常用。可以从户外的武器摊（Weapon Stand）那里买到的宝球有不死召唤宝球和黑洞宝球，3级的不死之王宝球（Orb of the Undead King）可以召唤出6个11级的骷髅（Skeleton）和6只10级的食尸鬼（Ghoul），看着满屏幕的骷髅小鬼帮你战斗会是件非常惬意的事情。2级的超巨型黑洞宝球（SuperMassive Black Hole Orb）则可以瞬间造成4600点的范围伤害。

④独角兽不仅掉落顶级的武器装备，还会掉落金箱子的钥匙（Gold Treasure Chest Key），掉落概率极高。

⑤对于已经装备在身上的物品，按住Shift键再点鼠标左键，即可与背包里的装备进行横向对比。

⑥双击物品栏的数据册子（Book of Stats）可以查看当前的游戏数据，包括任务进度百分比、游戏时间等。



去拜访认为“鸡也有嘴唇”的恶魔女巫

现在开始：欢乐剧情全攻略！



第一章 神器（The Artifact）

这是个真实的故事。预言家说，戴斯班克将会获得一件名为“就是那个神器”（The Artifact）的神器。为了配得上神器的力量，戴斯班克倾其一生精力，立志成为苦难者的英雄！恶魔的终结者！！正义的传播者！！！

戴斯班克拜访了一位贤哲，得知恶魔女巫持有神器。他想着，自己将非常“正义地”拜访这位女巫！但是，自己的任务记录上却写成“与女巫的约会”（Date with a Witch）……

为了找到女巫，戴斯班克雇了一位向导，并慷慨地把所有钱给了向导。不料半途遇袭，向导壮烈牺牲，戴斯班克一套华丽的连击瞬间扫清敌人，捡起向导尸体旁边的钱，淡定地继续赶路……

游戏正式开始！首先看到一个传送点，日后你会发现，每当戴斯班克从传送点出来都要提一下内裤，难道传送点是茅房？慢着，仔细一看确实很像啊！还有为什么要把内裤露在外面，难道英雄都是这副德性？

顺着山路，戴斯班克很快找到了女巫。女巫名叫海本丝坦斯（Heybenstance），一见面戴斯班克立马殷勤地自我介绍起来："我叫戴斯班克，苦难者的英雄！恶魔的……""停停停！我知道你，没必要做自我介绍。"说明来意后，女巫告诉戴斯班克，她把神器藏在了恶魔矿井（Demon Mine）的深处，并用强大的封印封住。想解除封印？简单，帮她做些事情吧。她说，自己刚孵化出来的小龙被一群邪恶的鸡袭击了，把鸡杀了，拿它们的嘴唇作为凭证。



把铁砧扔进右面的水井里，趁机摘取树上的樱桃

"鸡会有嘴唇？！"戴斯班克惊讶地问道。

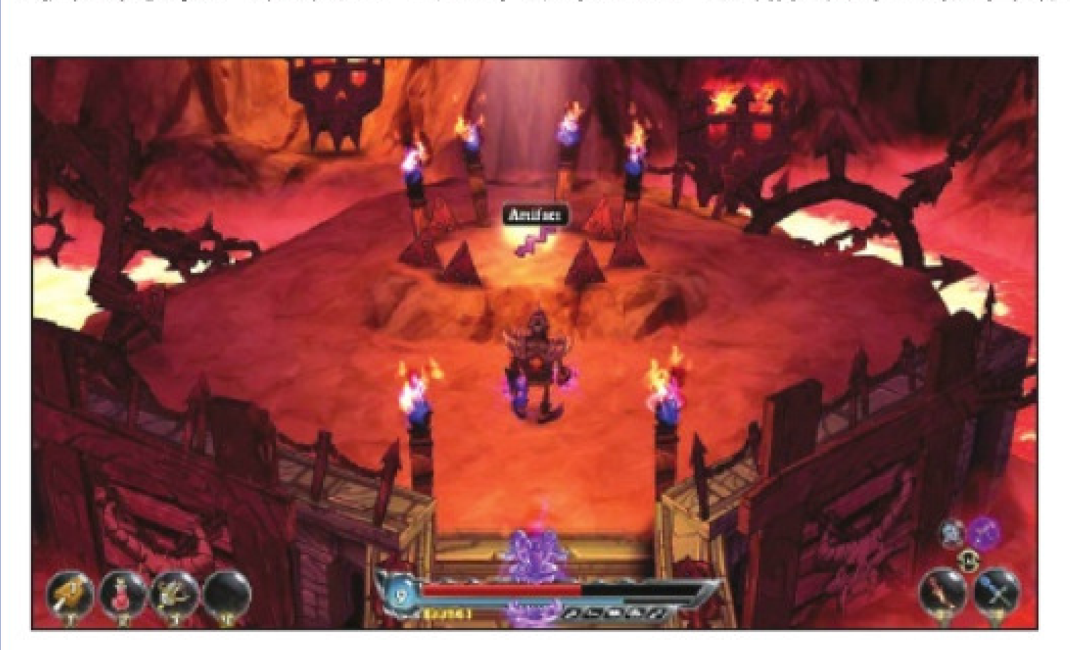
"当然了！"女巫不屑地回答，"没有嘴唇的话，鸡怎么打鸣？"

"啊，说得对！"

杀完鸡后，戴斯班克回到女巫那里，"恶魔女巫，我拿来你的嘴唇啦！啊不，不是你的嘴唇，是你所要求的从邪恶的鸡那里取得的嘴唇！""嗯，我现在就帮你取得神器……"然而，当真杀个鸡就能换到神器吗？事情果然没有想象中那么简单，女巫说解除封印还需要收集三样道具：8根小妖精的头发（Hair of the Pixies）、9个亮红色的淘气鬼之角（Bright Red Demon Imp Horns）以及1个水晶碎片（Crystal Shard）。

女巫把庭院的大门打开，准备送客。戴斯班克突然问："你没事儿把大门关了干吗？"女巫语气中略带无奈："有群小孩儿为了比试谁的胆子大，老是摇门铃然后跑掉，我一直诅咒他们蛋疼菊紧（Acne and Genital Sores），但是厌倦了。于是我索性把门关了。"看来这年头女巫的烦恼也挺多的。

离开女巫的住处，戴斯班克开始着手收集物品。收集小妖精的头发最为简单，拔拔地上的草就行了。水晶碎片也很容易获得，前往地图左上角的烂泥洼地（Slime Pits），杀掉小Boss即可。最难获取的是亮红色的淘气鬼之角。其实淘气鬼之角并不难找，在恶魔营地（Demonic Camp）那里杀淘气鬼就能捡到，但关键是如何把它们弄成亮红色的。女巫家西边不远处，有个卖药剂的小女孩，她出售的樱桃红油漆居然要价5999元！戴斯班克囊中羞涩，只好另寻他法。



在恶魔矿井里找到神器

穿过勇气石碑和恶魔营地，来到了"泡泡木"（Bobblewood）农场。戴斯班克眼前一亮，发现农田里有两颗樱桃树，树上的樱桃如火焰一般鲜红，正好当作颜料！但好歹自己是英雄，怎么能偷别人的樱桃呢？正好之前在格雷姆营地的中央捡到过一个白色的铁砧（Greem Anvil），看到农田旁边有口井，于是想到了绝妙的办法：把铁砧扔到井桶里（右键点击井），趁着农民艰难地把铁砧捞上来的时机，以"迅雷不及掩耳盗铃之势"迅速摘下一只樱桃，然后撒腿就跑……

把樱桃和淘气鬼之角组合，破除封印所需要的物品就都收集完毕了。回到恶魔女巫那里，女巫用这三种材料合成了一个魔力水晶（Magical Crystal）。戴斯班克来到恶魔矿井（Demon Mine），先去右下角的宝箱里找到一包饥饿怪兽饲料（Hungry Monster Food），然后来到矿井中段，往食盘里添饲料（鼠标右键）。最后捡起恶魔们掉落的红宝石（Rubies）给魔力水晶充能。充能完毕的魔力水晶打开了矿井深处被封印的恶魔之门，神器近在眼前。

"慢着！"一个僧侣挡在了面前，"千万别碰神器，否则后果很严重很严重！"

"嘿！你怎么知道我要去拿神器？"

"你那贪婪的、邪恶的眼神说明了一切。"僧侣顿了顿，"嗯，我也看到弹出的任务日志信息了！"——好吧，这年头连NPC都会看弹出任务信息了。不管怎样，戴斯班克果断地忍不了了，强行去拿神器。突然凭空冒出两只恶魔龙，一场恶战屠掉双龙，戴斯班克顺利地将神器收为囊中之物。然而，这只是故事的开始……

新手区可接到的支线任务（共12个）

渔夫鲍勃（Bob the Fisher）： 丢失的工具箱（The Lost Tacklebox），钓住格雷姆的鱼饵（Hooked on a Greem），闻起来有鱼腥味的东西（Something Smells Fishy）。

卖药水的女孩儿（Ex-Orphan Vendor）： 邦格的包裹（Bong's Pad），粘性物（Goo-riffic），孢子上的血（Blood on the Spores），给我眼（Gimme Eyes）。

丢了钱包的家伙（Guy Missing His Wallet）： 捡钱包（Pick Pocket）。

石碑研究者（Thongolith Researcher）： 勇气石碑（Thongolith of Courage），正义石碑（Thongolith of Justice）。

农民泡泡木（Farmer Bobblewood）： 恶魔粪便（Demon Dung），恶魔水（Demon Water）。

第二章 普拉克默克尔市（Town of Pluckmuckel）

戴斯班克手握神器光荣凯旋，然而神器强大的力量还是吸引来了对神器图谋不轨的人。路上，戴斯班克被一整支兽族大军伏击了，面对声势浩大的兽军，即使再威猛的英雄也会马失前蹄。兽族大军一共有——二人！兽人1号和兽人2号！晕，屠杀了两只恶龙的精英英雄戴斯班克，却没能打过两个兽族小杂兵，这让我情何以堪啊！

戴斯班克被两个兽人反手按在地上，小头目兽族军士（Sergeant Orque）走了出来，狂笑不止："拿到神器，冯·普朗领主（Lord Von Prong）一定会很满意，我的升官发财之路也近在眼前了！"接着兽族军士夺过戴斯班克的剑，一折两半，恶狠狠地扔在他脸前，扬长而去。如今，英雄身上一无所有，只剩下一件紫色背心和一条同样是紫色的性感丁字裤。人生如此大起大落，实在是太刺激了！

通往P市的桥现在可以通行了，戴斯班克刚过桥就遇到了一位重要NPC——老朋友红发女桑迪（Sandy）。"看到我旁边的公告了么？"桑迪直截了当地问道。只见公告板上赫然写着："需要帮助，孤儿们失踪了！$100 000现金奖励！详情请到P市与市长面谈。"

"我是一个英雄，我会去寻找孤儿们的！"谁信啊，如果没有10万美元的奖金的话，"不过……我把神器弄丢了……"

"我知道，神器现在应该在运往普朗城堡（Prong Castle）的路上。"

"冯·普朗领主到底是谁？"

"这土地上的暴君，我猜孤儿的失踪也很可能与他有关。"

"你意思是说冯·普朗绑架了孤儿？"

"谣言是这样说的，我只能说谣言所说的。"

"如果谣言传播是跳下了悬崖，你也会跟着跳么？"戴斯班克一脸正经地问道。

"行了，别再扯淡了，戴斯班克。"

告别了桑迪，在P市中央找到市长。市长似乎只关心下届的市长选举，戴斯班克问他为什么这么喜欢当市长，市长毫不避讳：因为可以想让谁消失就让谁消失！当提及孤儿的事情时，市长突然来了精神——找到孤儿的话，就可以拉拢民心，增加选票。但是寻找孤儿的英雄总该有把剑吧，现在戴斯班克浑身赤裸，谁会相信他是英雄？

听说退休的英雄尤布里克（Eubrick the Retired）有修复兵器的本领，戴斯班克在P城西边找到了他。老英雄的后背曾经被人砍了一斧头，斧头没拔出来，一直深深嵌在肉里——多么光辉的老兵形象啊！想找他修复断剑？也很简单，帮他办件事吧。

"在我过去的峥嵘岁月中，有一件东西我一直没能得到……"尤布里克遗憾地说。

"女人的抚摸？"戴斯班克色迷迷地问。



戴斯班克受到"一整支"兽族军团的伏击

"我想要的是……一辆坦克（Tank）！啊不，口误，一个墨西哥卷儿（Taco）！"

"……"

无语了许久，戴斯班克终于开口："行，我帮你买，你要什么味儿的？"

"加猪肉、黑豆、小麦饼，最后再来份额外的香辛料！你拿来墨西哥卷儿，我就帮你修剑，说到做到！"（墨西哥卷的配方是随机的，对话时要稍微留意一下。）回到P市中央，找到卖墨西哥卷的蒂娜（Tina the Taco Vendor）。"你叫什么？我反正不能一直喊你'卖墨西哥卷的少妇'吧……蒂娜？好名字啊！我敢说，这名字略带性感呢！""你想泡我？别妄想了。"深入交谈才知道，人家蒂娜居然是P城大学心理系的高材生！泡妞失败的戴斯班克买了1个墨西哥卷，但是被告知没有香辛料了。于是在地上随便拔了根小妖精头发，胡乱涂在墨西哥卷上用来冒充香辛料，而后屁颠儿屁颠儿地跑去拿给老英雄尤布里克，没想到居然真的蒙混过关了。

与此同时……

兽族军士抵达普朗城堡，亲手把神器献给冯·普朗领主。领主盯着神器，突然大发雷霆。原来，没有戴斯班克的紫色丁字裤，就根本无法使用神器的力量。军士跪地求饶，承诺一定会杀掉戴斯班克，把紫色丁字裤献给领主。领主突然奸佞地大笑起来，想到了一个让戴斯班克自投罗网的计划，那就是——关押两名孤儿，戴斯班克若想找到所有孤儿，就不得不亲自深入虎穴！

P城区及周边地区支线任务（共23个）

红发女桑迪（Sandy）： 吝啬的递送（Begrudging Delivery）。

退休英雄尤布里克（Eubrick the Retired）： 逗乐老英雄（Humoring An Old Hero），被遗忘的搭档（The Forgotten Sidekick），运送墓碑（A Grave Delivery）、清理海龟（Finish Off the Turtles），正义执照（License to Just），剧终（Closure）。

市长（The Mayer）： 丢失的钥匙（Lost Keys），回收易拉罐（Recycling 101：Tin Cans）。

商人诺泽尔福特（Nozzleford the Merchant）： 极速快递（Rush Delivery）。

洞穴勘探者（Spelunker）： 眼球洞穴里的水晶（Crystal Eyeball），沼泽地洞穴水晶（Swamp Crystal）。

丢了兄弟的家伙（Guy With Missing Bro）： 思念兄长（Miss My Brother），报复石头人（Revenge on the Pips）。

格雷姆稽查员（Greem Examinator）： 湖之女王（Queen of the Lake），闹鬼森林女王（Queen of the Haunted Forest），农田女王（Queen of the Farmlands）。

富豪卡宾（Rich Cabin）： 清理大地（Clear the Land）、嘘（Shhhhhh），附魔的木头（Enchanted Wood），沼泽驴（Swamp Donkey），后面的9个球洞（The Back Nine）。

丢了箱子的女士（Lady with Missing Trunk）： 石头人与行李箱（The Pip and the Trunk）。



第三章 营救孤儿（Rescue Orphans）

拿到修好的剑后，市长交给戴斯班克一个袋子，用来装找到的孤儿，并叮嘱他在袋子上戳几个洞，免得把孤儿们憋死。紧接着戴斯班克来到P城南边的一个垃圾箱旁，宰掉先前偷袭他的两个兽人，从垃圾箱里找回了所有装备，英雄重生了！戴斯班克开始着手寻找孤儿们，翻开任务日志，一共有8名失踪的孤儿。

1.孤儿莫莉（Molly）

就在P市的东边，没走两步就能看到。

2.孤儿安妮（Annie）

从P市往东走，一路上能捡到好多孤儿左脚的鞋子。戴斯班克明白，这是聪明的孤儿被绑架后留下的求生标记，但让人纳闷儿的是，为什么孤儿身上会有这么多鞋子，还都是左脚的？……顺着鞋子来到恶魔洞穴（Demon Cave），在洞穴的最深处发现了看守着孤儿的“保姆恶魔”（Nanny Demon）。

“快把我杀了吧，这女孩儿简直是个恶魔！”恶魔楚楚可怜地说道，好像就要哭出来了。

“嗯？什么情况？我有点儿糊涂了。”

“你不会明白的……请您下手痛快点儿！”既然这恶魔如此诚心诚意地求死，那戴斯班克就恭敬不如从命了……（若感到战斗有难度，去P城邦格药剂店买瓶火抗药水吧，轻松虐Boss不解释。）

“小女孩儿，叔叔来救你喽！赶紧钻进袋子里！”

“不，我不要！除非你给我买棒棒糖！”晕，这个叫安妮的小妮子真倔，戴斯班克似乎有点儿明白，那恶魔为什么会如此崩溃了。不过叔叔有的是耐心，于是风风火火地跑回P市诺泽尔福特的商店（Nozzleford's）买了根红色的棒棒糖（Red Lollipop），又风风火火地跑回恶魔洞穴，心想这下这小女孩儿该满足了吧。

“我还想要一部手机！”

“神马？！”这什么年代，哪儿来的手机？戴斯班克不禁大吃一惊，“你要手机干吗？”

“更新我的博客呗，真笨！”

好吧，戴斯班克算是服了这死丫头了，于是再一次风风火火地跑回P市杂货商店，一看还真有手机卖！果断买下一部手机，正准备风风火火地跑回恶魔洞穴……慢着，我勒个去，这货不是手机，这明显就是传说中的“大哥大”嘛！用这玩意儿怎么更新博客？不管了，戴斯班克明白，小孩子都是哄出来的。果然，安妮满心欢喜地接过“手机”，但仍然一脸的不满足。安妮又想要玩具马（Pony），戴斯班克第三次跑回P城，再一次满足了她。

“其实我最想要的是……爸爸！你能当我爸爸么？求求你了！就一天。”

“你摆出这样的表情，让我如何忍心拒绝呢？”戴斯班克带着小安妮去荡秋千、骑单车、海上冲浪……从日出到日落，小女孩儿的笑声从未中断过，就像和亲爸爸待在了一起。真是无比温馨和感人的一幕啊！心满意足的小安妮终于没有了任何怨言，主动钻进了袋子。

3.孤儿萨莉（Sally）

在位于P市与闹鬼森林之间的兽族营地（Camp Orqawanga）里，被笼子关了起来，杀掉附近的兽族军士即可得到钥匙。

4.孤儿乔尼（Johnny）

位于沉湖之城（The Sunken Town），被困在孤岛上。去诅咒大坝（The Dam of the Damned）上找到齿轮，然后去东边的白蚁土丘（Termite Mounds），把齿轮丢在地上（鼠标右键），让白蚁啃食，得到轮辐（Wheel Spoke）。进入大坝内部，把轮辐装在机器上，拉动拉杆，



让白蚁啃食齿轮，然后修复大坝

排空弃城里的水，就可以去救孤儿了。

5.孤儿吉米（Jimmy）

被关在附魔森林（Enchanted Forest）南部的笼子里，杀掉附近的矮精灵工头（Leprechaun Honcho）即可得到钥匙。

6.孤儿提米（Timmy）

走遍了所有地方，最后来到普朗城堡南部的艾玛与斯特伦肯的农场（Ima and Strunken's Farm），看到一名孤儿正悠闲地蹲在农田里，拿着树枝在地上画圈圈。“嘿！别碰我的孤儿！”戴斯班克刚想带孤儿走，农夫斯特伦肯呵斥道。定睛一看，这家伙头上居然插了根野花，头发间好像还有粪肥……

“这孤儿是我唯一的朋友，我老婆不理我了。”农夫解释道。

“你看起来像个好男人啊！”戴斯班克违心地说道，“你太太怎么会不理你呢？”

“这不是我的错！我老婆艾玛比一农场的花生还要坚果（Nuttier than a peanut farm，谚语，意为非常疯狂和倔强）……我只是说她长了点儿胡须，她居然发了疯一样拿铁铲砸我！”

戴斯班克这才明白，原来是这农场主和老婆闹矛盾了，于是这位空虚的农夫就拿小男孩儿作为心灵上的补充，如果解决了他的家庭纠纷，就可以把小男孩儿领走了。但俗话说清官难断家务事，夫妻俩闹矛盾，戴斯班克该怎么搅和才好呢？他突然一拍脑袋——有了！

戴斯班克跑到艾玛·苹果洞（Ima Applehole）那里，“我刚刚和你丈夫谈过，他说他非常抱歉……”

“抱歉什么？”

“不该说你长了胡子。”

“这还差不多……但是有一次我只是嘲笑他戴了顶愚蠢的帽子，他却朝我发火！”看得出来艾玛还是没有和解的意思，但已经有些动摇了，有戏！戴斯班克又屁颠儿屁颠儿地跑到农夫那里。

“对于嘲笑你的帽子，安娜表示非常非常抱歉。”

“哦？她真是这样说的？”

“她说的真儿真儿的！你是不是还做了其他惹你老婆生气的事情？”戴斯班克试探性地问道。

“有一次我在公共场合挖了别人的鼻屎。”我擦！在公共场合挖鼻孔就够丢人的了，还帮别人挖，换了谁都受不了啊。算你强！戴斯班克厚着脸皮再次跑到艾玛那里。



打石头人的时候一定要格挡住每一次攻击

“你老公向你道歉，说不该在公共场合挖……呃……别人的鼻孔。”

“他居然敢把这件糗事告诉你，应该是真心认错了，也许我过去对他太苛刻了。”

“嗯，那你会回到他身边么？”

“不行！除非他主动回到我身边。”

“那你是否还做了其他惹你老公生气的事情？”戴斯班克故伎重施。

“没啥。有一次我把他运动衫上的亲笔签名给洗掉了，我觉得这没啥大不了的。”

戴斯班克没多废话，立马跑回农夫那里，“你老婆让我向你道歉，说不该洗掉你运动衫上的签名。”戴斯班克顿了顿，似乎在酝酿感情，“她还说，离开了你，她一分一秒都再也活不下去了！”

……同学们，幸好笔者没吃早餐，早晨爬起来就直接写稿了，要不然就惨喽，同样建议大家消化完肚里的东西再玩这一段儿。

之后的事情大家都能猜出来了，农夫首先做出让步，跑到艾玛那里，夫妻俩和好如初。两人居然当着戴斯班克的面亲热起来，那郎情妾意的模样甚是恶心，都老夫老妻了还这样！戴斯班克实在受不了了，抱起农田里的小孤儿提米，头也不回地离开了农场……

闹鬼森林区支线任务（共16个）

红发女桑迪（Sandy）：不情愿的递送（Reluctant Delivery）。

被伏击的家伙（Guy who was Ambushed）：边打边跑（Hit and Run），护送任务（Escort Mission），忘恩负义的家伙（The Ingrate）。

森林居民（Forest Resident）：呼啸墓地（Whistle Past the Grave），让爷爷安息（Putting Grandpa to Rest）。

掘墓者（Gravedigger）：墓碑生意（Grave Business），拯救墓地（Saving the Graveyard），魔力之剑（The Magical Sword），收集骨头（Bone Collection）。

白蚁旁的家伙（Guy Near the Termites）：箱子里装了什么（What's in the Box）。

和蔼的幽灵（Kind Ghost）：死者守护封印（Ward of the Dead），死得更惨的守护封印（Ward of the Deader），死透了的守护封印（Ward of the Deadest），冲水的坟墓（Watery Grave）。

地穴勘探者（Spelunker）：闹鬼洞穴的水晶（Haunted Crystal）。

附魔森林区支线任务（共10个）

矮妖精（Leprechaun）：伪装的矮妖精（Leprechaun in Disguise），陈述证据（States Evidence）。

会说话的树（Talking Tree）：被采伐的森林边缘（Cutting Edge），傀儡袜子（Sock Puppet），故事时间（Story Time），一根小刺（A Little Prick），时髦的音乐（Groovy Music），情绪灯光（Mood Lighting），继续开卡车（Keep on Trucking）。

洞穴勘探者（Spelunker）：附魔洞穴水晶（Enchanted Crystal）。

第四章 要你命3000（Prongenator 3000）

如今，戴斯班克跑遍了整个大陆，但只找到六名孤儿，还有两名孤儿——比利（Billy）和提比略（Tiberius）仍旧下落不明。所有线索的矛头都指向同一个地方——冯·普朗城堡。来到城堡前，戴斯班克被兽族警卫拦下。戴斯班克假装要给领主敬献孤儿，诱骗警卫降下守护城堡的吊桥，过桥之后便大开杀戒，同时注意到路边的城墙上刻着一幅幅恶心的壁画，讲述着冯·普朗领主“不同寻常”的一生：



城堡大门紧闭，先在左边救出最后两名孤儿

1.急于开始伟大的人生，婴儿冯·普朗亲手用利剑割破母亲的肚皮，跳了出来！

2.在一次沉船事故中，冯·普朗的兄弟姐妹全都死光了，只他一个人活了下来！他名正言顺地成为家业和领土的继承人。

3.成为领主继承人的冯·普朗，身体力量和影响力一夜间爆发，他的音乐才能也突显了出来！

4.在名为“给到痛为止”的节日里（Give till it hurts festival，压榨百姓用的幌子），冯·普朗修改了旧的税务体系（正是这苛捐杂税使得整片大陆民不聊生、生灵涂炭，也才会有穷到不能再穷的悲惨村庄Wrethed Village）。

5.再一次，冯普朗的父亲也遭遇了沉船事故——尽管此次出航看起来一切正常，怎么也出不了意外。父王之死直接把冯·普朗推上了领主的宝座。

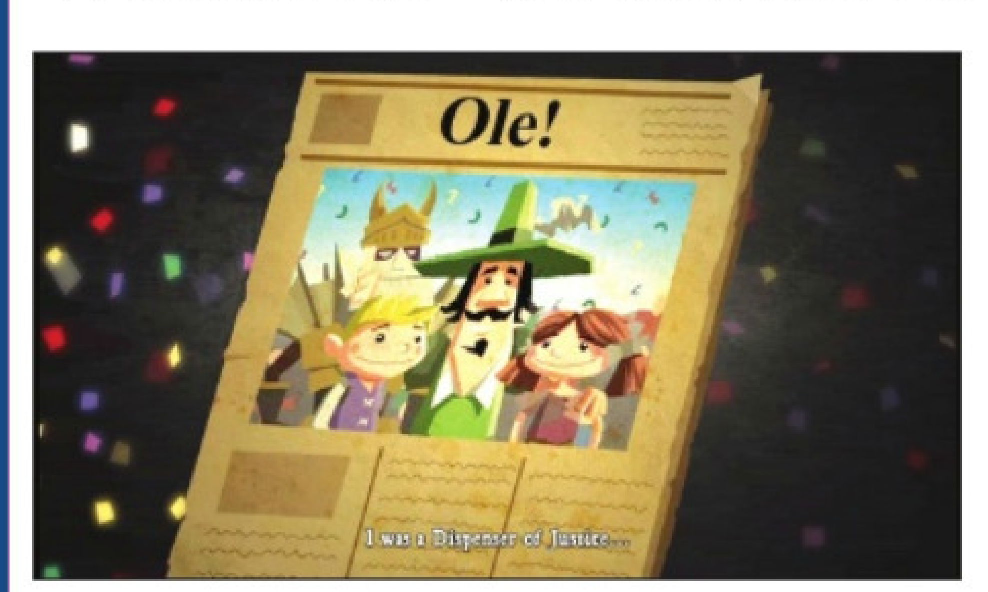
实在是太无耻、太狡猾、太邪恶了！是个明眼人都能看透冯·普朗断手足、弑父王、谋篡位的阴谋诡计。但这一切却被冯·普朗当作光荣历史刻在城墙上，实在让人愤懑！一路杀到城堡正门，戴斯班克发现大门紧闭，无法用蛮力破开。不过在大门的左边找到了被关在笼子里的最后两名孤儿，于是满心欢喜地赶回P城，去领取说好的10万奖金，顺便再去问问老英雄尤布里克，这城门该怎么破。

找回全部8个孤儿后，市长的续任成了水到渠成的事情。在就职典礼上，戴斯班克与市长和孤儿们留下了大量的合影，可谓出尽了风头（尽管镜头的绝大部分都被市长挡去了）。但是，还有一件最最重要的事情——

“呃……我的报酬呢？”

“哦！呃……嗯……你看吧，现在市里面资金暂时有点儿紧缺，所以我决定先给你IOU！”

IOU？这是啥东东？戴斯班克接过市长扔过来的一张纸和一支笛子，纸上赫然写着：“IOU $100 000，P市市长。”戴斯班克明白了，“IOU”就是“我欠你”（I owe you）的意思……不带这样的吧，之前说得妥妥的，明明是现金！但市长想赖账，谁也没办法。这笛子干吗用的？戴斯班克一吹，突然跑来一个孤儿帮他战斗，嗯，这还挺实用的。



找回了所有的孤儿，市长的续任水到渠成

“你好，老头！请告诉我如何打开城堡大门并打败冯·普朗！”为什么去找尤布里克问这件事呢？因为众所周知，老尤布里克之所以会退休，最主要的原因就是他曾经屡次败给冯·普朗。

“打败冯普朗的最好方法，就是——杀了他！”

“……”废话！戴斯班克皱着眉头暗骂道。

“想杀了他，就要用一把不同寻常的武器。我听闻，有一把剑，一把只存在于传说中的剑，会深深刺瞎敌人的氪金×眼——要你命3000！”

“这什么鸟名字……”戴斯班克小声嘀咕了一句，“那么，我该去哪儿找这把剑呢？”

“这把剑并不存在，我还没铸造它呢。但我能铸造它，我需要三份材料：一些恶魔矿石、一块6×6的素绿色毛毯、一缕冯·普朗领主的头发。”

戴斯班克立马开始着手收集材料。恶魔矿石最容易找，整个地图共有两个恶魔矿井，随便进一个，用老英雄给的鹤嘴锄（Pickaxe）去挖挖矿，轻松又愉快。之后来到兽族营地传送点（Orqueish Outhouse），戴斯班克记得这附近有个卖毛毯的商人。如今商人不见了，地上却多出一摊摊龙的粪便，粪便上还夹着小纸条，上书“SOS”——不好，有人遇难了，八成就是这悲剧的毛毯商。跟随粪便，来到兽族营地（Camp Orqawanga）最深处，发现不知从哪儿跑来个恶龙欧提斯（Otis the Dragon），一场恶战之后，戴斯班克从恶龙腹中救出了还没被消化掉的毛毯商。

“我想买些毛毯。”戴斯班克也不管毛毯商是否已从惊吓中缓和过来，劈头盖脸地说道。

“你要什么样的毛毯？我有各种形状、各种尺寸、各种质地、各种粘度、各种气味的各种毛毯！”看起来这家伙也还蛮有精神。

“一块6×6的素绿色毛毯就行。”

“什么，追求这么低？你确定你不想要一

块质地更好的？有三年保修期哦？”

“不，不，就来最普通的。”

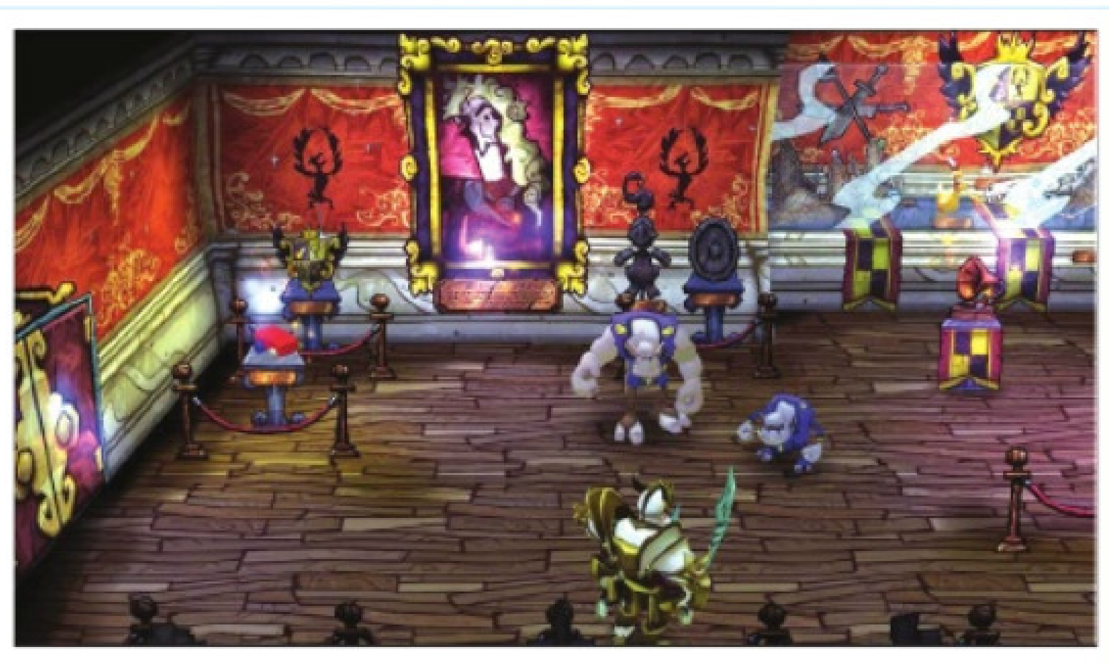
“你的女人应该不会是朴素型的吧？那你买朴素的布干嘛？不如来块品红色的毛毯吧，正好和你内裤的紫色搭配！”

“我就只想要素绿色的。”

“那就来块16×16的毛毯吧，一样价钱！而且，今天限量销售64×64的超大毛毯哦！跳楼价！”

“我觉得小一点儿更好。”

“你真的很有主见。那好吧，至少让我帮你把毯子裁成时下流行的锯齿边，你的女人会很喜欢的！”



在博物馆智取领主头发

戴斯班克终于恼火了，扯着嗓门喊了起来：“你TM别废话，老子就只要6×6的素绿色毯子！”

商人明显被震慑住了，乖乖地从背包里掏出6×6的素绿色毯子。同学们，知道该怎么应对奸商的忽悠了吧？戴斯班克为我们做出了典范。闲言少叙，现在铸剑的材料就只缺领主的头发了，OK，Let's GO!

来到城堡附近的冯·普朗领主博物馆（Lord Von Prong Museum），发现里面的两个兽族守卫居然是老相识……戴斯班克擦了把头上的汗，面对观众道歉：这纯属交友不慎……他发现博物馆里竟然陈列着用领主的头发做成的假发，正中下怀！然而当他想拿走假发时，却被尽职尽责的兽族警卫阻止。戴斯班克又动起了歪脑筋。

“看在老相识的面子上，咱们出去吃一顿吧？”

“不行，上面规定，我们直到‘睡点半’（Half Past Naptime，时间随机，留心记忆）才能去吃午饭。”

戴斯班克悻悻而去，准备等到午饭时间他们离开之后再来。出了博物馆大门，突然发现博物馆左边有个敲钟兽人，守着一座沙漏——戴斯班克立马又有坏点子了。

“你手里的钟看起来很好玩，能让我敲一下么？”

“不行，没到午饭时间呢！”

“好漂亮的沙漏啊！”戴斯班克突然岔开话题。

“谢谢夸奖，我刚换的新的。”

“哦？你干吗要换新的？这种沙漏看起来蛮结实的嘛！”

“当冯·普朗领主在‘海尔格的队列’（Helga's Procession，歌名随机，留心记忆）一歌中冲击高音的时候，沙漏被震碎了！”

“真是太给力了！”戴斯班克由衷赞叹道。赞叹完后立刻跑回博物馆，把里面唱片机的曲目调成“海尔格的队列”，刚走出博物馆大门，果然听到一声清脆的玻璃碎裂的声音。

“对不起先生，我们的沙漏又碎了……”敲钟兽人满怀歉意地说道，“你知道现在几点么？”

“睡点半！”戴斯班克面不改色心不跳地说。

“啊哈！那我得敲响午餐的钟声了！”回到博物馆，两名守卫果然走掉了。戴斯班克就这样轻轻松松地拿走了领主的头发。

回到老英雄尤布里克那里，把三件材料都交给了他。经过没日没夜的锻造之后，史上最伟大的剑“要你命3000”横空出世！这造型实在是太酷了！帅气的骷髅点缀着剑柄，上面还镌刻着神秘的符文，剑身无比光泽锋利，剑身根部还缠着一只活生生的青蛙……嗯？慢着，有点儿不靠谱了，继续往上看：两只小鼹鼠在欢快地踩着轮圈，轮圈就粘在剑身上，这……继续往上看，什么诅咒娃娃、注射器、钳子之类的乱七八糟的东西全粘在剑身上……当我们把目光抬高到剑稍的时候，一颗卫星划过天际……霸气，实在是霸气！

皇家区及周边地区支线任务（共18个）

快递员（Courier）： 发臭的快递（Stinky Delivery），魔法的快递（Magical Delivery）。

巫师（The Wizard）： 一份启扎兽配方（One Part Chizard），一份眼球配方（One Part Eye Ball），一份熊和羚羊合体的配方（One Part Bearalope），一小点独角兽的肉（A Bit of Unicorn），一小点恶魔的肉（A Bit of Demon），谁会害怕召唤兽（Who's Afraid of the Biclops）。

没有朋友的男人（Man Without A Friend）： 最好的朋友（Man's Best Friend）。

农夫斯特伦肯（Strunken McClure）： 独角兽粪便（Unicorn Poop）。

悲惨的克里斯多夫（Christopher the Wretched）： 悲惨的尘埃（Wretched Dirt）。

悲惨的男人（Wretched Man）： 用来做汤的石头（Stones for Soup），鸡爪（Chicken Feet），甜美鱼子酱（Sweet Caviar），一道禁菜（The Forbidden Dish）。

悲惨的乔什娜（Joshina the Wretched）： 悲惨的日记（Wretched Diary）。

地洞勘探者（Spelunker）： 悲惨洞穴水晶（Wretched Crystal），剑齿虎洞穴水晶（SabreTooth Crystal）。

第五章 决命之日（A Date With Destiny）

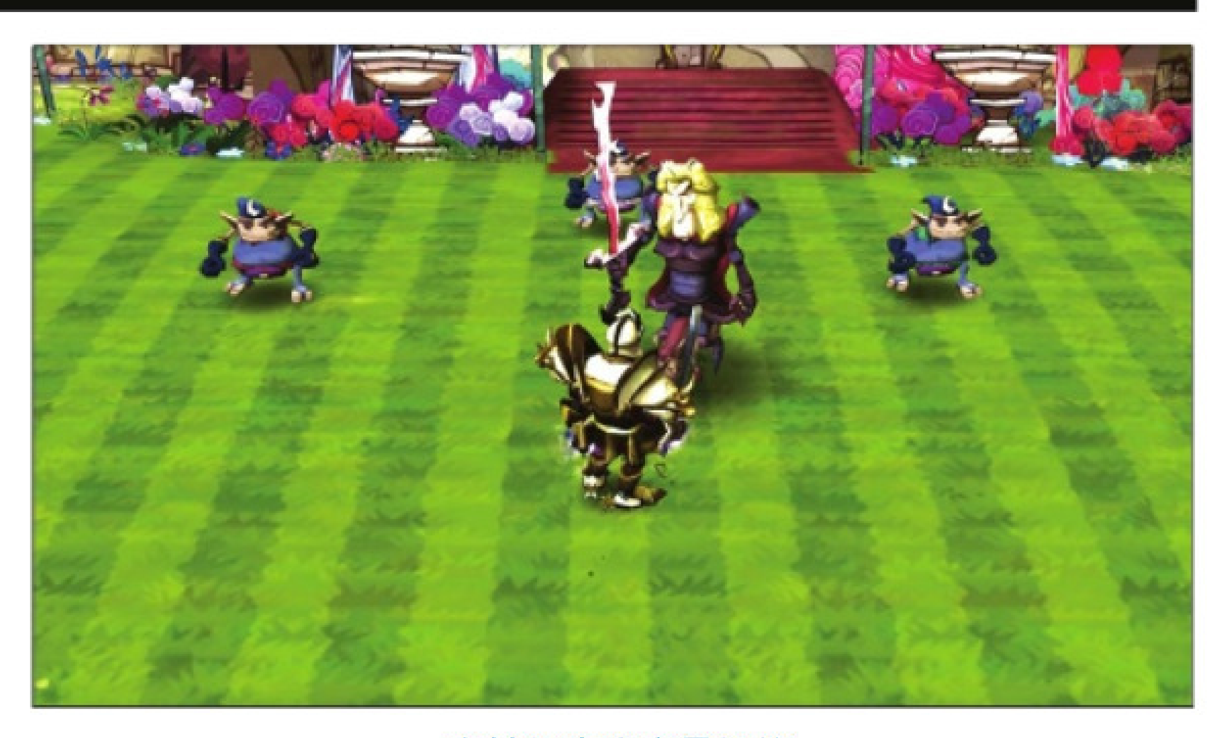
拿着要你命3000，戴斯班克轻而易举地劈开了厚重的城堡大门，很快找到了在王座前骑着小马的冯·普朗领主，领主这架势貌似一直在等待戴斯班克的到来。

“我猜你就是冯·普朗吧？”戴斯班克首先发问。

“孤儿们终究还是把你吸引来了，戴斯班克！”冯·普朗没有理会戴斯班克的问题。

“你这是自寻死路！还有，你怎么知道我的名字？”

“我知道你的一切！我知道你喜欢在沙滩上散步，我还知道每当你听到‘Discombobulator’这个单词时总会傻笑。”



在城堡中迎来最终战

“嘿嘿嘿……”戴斯班克果然傻笑起来。

“我还知道，你一直在想念那个让你沾上虱子的女人。”

“这些话可以描述任何人。”

“我还知道，最重要一点，你把丁字裤外穿，并不仅仅是作秀！”

“这么了解我！那你考虑下给我的粉丝社团报纸投篇稿子吧？”

“别扯淡！你的丁字裤我要定了！”

“你为什么这么想要我的丁字裤？”

“获得更强大的力量，你个蠢货！我将成为众神之一！我将统治整个世界！！”

“谈话结束，准备好被正义的力量终结吧！”

最终Boss战开始，先把旁边三个小喽啰杀掉，否则他们会帮领主回血。然后就拼命地用要你命3000砍他吧，用其他武器也可以，但是如果一段时间内，领主没有受到要你命3000的攻击，他就会变得又红、又粗、又大，血量瞬间回满，所以要隔一段时间就用要你命3000敲他一下。冯·普朗领主会不时用他“优雅”的男高音，震晕所有靠得太近的敌人，所以一看到他将要唱歌了，就赶紧闪远一些。

在要你命3000的淫威之下，即使再强大的敌人也不会撑得太久。愚以为，这是要你命3000上的各种细菌病毒，导致敌人伤口感染，进而无法成功自疗的结果。不管怎样，冯·普朗领主被戴斯班克杀死了，神器从尸体上掉落出来！戴斯班克获得了这场决命之战的胜利！



红发美女桑迪扯下冯·普朗的裤子



这，是另一个故事了……

就在戴斯班克想要俯身捡起神器的时候，那位神秘的、迷人的红发女人桑迪出现了，“你所做的，不仅仅是打败了一个暴君。”说完这句话，她径直走向冯·普朗的尸体，弯下腰亲手脱掉他的裤子，露出了一个——

丁字裤！橙色的！并不是戴斯班克一直穿的那种紫色的。其实，正是这紫色的丁字裤，给了戴斯班克一切力量，使他可以成为正义的传播者，恶魔的终结者，以及苦难者的英雄。

“我成功了，桑迪。经过这么多年，我们终于得到了神器……”

“其实，神器并不重要。正是他穿的那种橙色的丁字裤，使他变得堕落、扭曲……”美女桑迪的脸哟，突然变得通红，明显察觉到刚才脱下领主裤子的事情有点儿欠妥，“恶心！可悲！卑鄙！”桑迪更加激动起来，“怪胎！腐烂！”——这女人明显语无伦次了，脱别人裤子的活儿下次还是留给戴斯班克来做吧。

当情绪缓和之后，桑迪再次开口，“我们的任务还没完成，还有其他的丁字裤正在腐化着其他人，你是唯一可以打败他们的力量！准备好之后，来城堡右边的另一个大门找我，你会被你发现事情震惊的！”

“‘被发现的事情震惊’恰好是我中间的名字（Middle Name）！”戴斯班克嬉皮笑脸地说道。

处理完在这片大陆上的所有事情后，戴斯班克穿过城堡的后大门，远远地看到一个巨型广告牌，上面用法语写着“奶酪”（Fromage）。再往前走两步，突然天地昏暗，四周一片战火硝烟，地上堆满了飞机和坦克的残骸……

这……我穿越了？戴斯班克皱着眉头想着。

正当戴斯班克木然发呆的时候，突然连滚带爬地跑过来一名头戴贝雷帽的大兵，“戴斯班克，感谢上帝你终于来了！”

这，是另一个故事……

林晓：“究竟是什么样的小说，才能称得上是‘游戏小说’呢？”

这个问题曾经不止一次地出现在回函卡上。从字面意思来看，诚如其名，所谓“游戏小说”似乎应该就是“以电子游戏为背景展开创作的小说作品”，万变不离其宗始终无法离开“游戏背景”这个前提。但事实上如何呢？其实，“游戏背景”这个前提仅仅是最浅显的层次，如果能够突破这层背景看到表相之下的主旨内容，那么创作出的小说势必会比单纯地“借用游戏背景”来得更为深刻。这，才是“游戏小说”的真正含义所在。



千亿之梦，万亿之花

■北京 云梦华

“公元30XX年，由于地球人口数量激增，犯罪事件层出不穷，地球政府批准了在虚拟空间中收押罪犯的特别法令。根据这一法令，罪犯将在虚拟空间内不断地进行被称为‘怪物猎手’的‘游戏’，在游戏过程中死亡或没有完成足够任务的罪犯，将被系统强制设定为无法思维的待机排队状态，直到再次批准加入游戏方能恢复意识。根据设计，在游戏中找到某样关键物品的罪犯将得到特赦。在犯人的传言中，那是必须历经人生一切艰辛与考验才能得到的至高‘珍宝’。而这件‘珍宝’到底是什么东西，则没有任何详细记载。”

——《怪物猎手》游戏介绍说明书

一

凝望着面前生长在高耸崖壁上的白花，男人露出了超然物外的恍惚表情。

风暴之神舒特卜扬起的烈风席卷大地，但那枝生长在乌黑岩缝间的花朵却依然我行我素地盛开着。在那连绵不绝犹如积云的漆黑岩山上，柔媚的纯白花朵恣意地舒展着自己的花瓣，似乎在把幽静的暗示递给仰慕她的眺望者。纯粹，高洁，娇柔，妩媚，只要望着那仿佛展现出万千姿态的白花，男人干涸的心中就仿佛涌出了一泓清泉。

与那些匆匆而过的狩猎者不同，每当踏出村子的时候，男人总会在村口驻足片刻，把那漆黑石崖中的一点白色清晰地刻印在自己心中。每当完成任务回到村子的时候，他也总会在悬崖下小憩片刻，让那白色的倩影陪伴自己度过最安详的一段时光。

现在他就在悬崖的正下方，遥望着那朵白花。“请返回村子吧，报告任务的时间快到了。”女人的声音在他的耳边响起。时间还够，几千次——不，也许是几万次的狩猎经验让他对时间感应产生了精确的把握。不过，他还是不情愿地站了起来，转向了女人的方向。



那个女人是他的“同伴”，或者说，那个女人自诩如此。在“怪物猎手”的游戏世界中，所有的参与者都是穷凶极恶的罪犯，她也不例外。对于那个男人而言，女人都是无法信任的存在。他曾经为了成为人上之人而不惜一切手段地把别人当作自己的垫脚石往上爬，但最终却遭到了最深的背叛，他最爱的女人背叛了他，把他的一切所作所为公诸于世。如果她没有背叛他，男人本来可以在那些高楼大厦的顶端成为世人崇拜的焦点。可是，现在的他却不过是一条在虚拟世界里厮杀的斗犬。对女人的爱和恨曾经让他纠结不

已、夜不能寐，可是现在，他已经不在乎了。成千上万次的战斗之后，他已经渐渐忘却了那个女人的面容。甚至连自己曾经的荣耀和梦想，都一并褪去了颜色。

从那个名为萨拉的女人很小的时候开始，他就深深地爱上了她，仿佛有种来自血脉的冲动让他对她一见钟情。而在一次任务中，男人偶然拯救了另一个女人的性命。他不知道自己为什么会去救她，也许是因为那女人的身上有些许自己过去爱人的影子吧。从第一次相会开始，那个女人就视他为“同伴”，几乎无时无刻不跟随在他的身边。但是，这个游戏里是不存在手足同伴这种东西的，不管如何伪装，归根结底只是在互相利用而已。不过，衡量过自己的利用价值之后，男人并不认为女人会背叛自己。当然，即便背叛也没什么大不了的，在这个世界里，他们都已经失去了一切，连真正的身体也不例外，只能靠着由几万个多边形构成的虚构之躯与怪物战斗，奢望着有一天可以得到解放，仅此而已。总之，他默许了女人表示出的“同伴”关系。不管怎样，自己多了一个协同狩猎怪物的助手，在处理一些杂货与材料买卖的时候也可以让女人代办。从付出的角度讲，两个人应该算是扯平了，这种关系也快要到尽头了。

他望着女人由多边形构成的美丽脸庞，无声地叹息着。他们已经达成了所有9星难度的任务，只剩下唯一的10星难度任务没有挑战了。明天，他们就将进行最后的决战。在那之后，他们注定再也无法以“同伴”相称。不过，在那之前，他们依然是携手合作的关系。剩下的时间已经不多，男人和女人一起走向了作为营地的村庄。

二

虽然只是个简陋至极的小村，但男人和女人没有离开这里的自由。只有接受了任务的人物才能出门狩猎，擅自行动是被严格禁止的不可能任务，这就是这个游戏的“铁则”。

在村子里的公会递交了上次任务的成果之后，他们终于登记了最后也是最困难的任务——挑战这场游戏中的怪物王者——龙。

“明天就是最后的决战了，请好好休息。”女人这样说道。不知道为何，他感觉到了某种不同寻常的腔调。的确，根据以往获得的情报，龙是这场游戏中最强大的怪物，如果将之击败的话，极有可能获得传说中的“钥匙”。至少村子里的其他猎人都是这么议论的。他沉默地点点头，转过身去。

“请你不要离开我。”女人突然说。

藏身在粗糙而厚重战甲下面的男人突然产生了一种悲哀的印象。那是自己第一次进入这个世界时，残留的人类情感发出的回音。

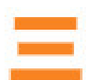
“请陪陪我吧，就只是这一个晚上也好。”女人突然露出了从未使用过的哀婉表情。那是游戏中所有预置表情中最没用的一个。

“不行。”他冷淡地回答，“做好武器的保养和所有药品的准备工作，明天早上村口会合。”说完，他头也不回地从她的身边离开了。

“绝对不能产生感情。绝对不能对这个女人产生任何认同感。从钥匙出现的那一刻起，我们就是敌人。必须有把对方干掉的觉悟才能活着离开这场残酷的游戏，失败的代价就是漆黑的炼狱。这个女人也必须明白这一点，她必须也有把我干掉的觉悟才行。这是我为她唯一能做的事。”男人是这样告诫自己的，从意识到这场游戏的虚伪与残酷的时候起，他就决定了，他不可以对任何活生生的参与者产生感情。



女人，曼妙的曲线，以及耳边的低语。“萨拉——”男人猛然睁开了眼睛，是梦。为什么？他疑惑地想，深陷泥潭的自己为何还会做梦？究竟是虚拟的自己在做梦，还是在睡眠中的自己找到了真正的重视的东西？他不知道，也不可能去问任何人。这个身体——这个可以斩杀恶龙的身体，这个可以跨越冰原与高山的身体，却无法与真正的女人接触。如果可以回到真实的世界的话，如果可以找到那把足以救赎自己的钥匙的话——



三

他来到了村子出口。自己曾经无数次从这里出征，然后无数次地从这里归来。每次出发之前男人都会在这里静静祈祷，可是，今天他察觉了某种异状。

没有了。

在那孤高的崖壁上，他只能看到漆黑龟裂的岩石。那朵优雅而高洁的白花已经不见踪影。他的心头一紧，仿佛被遍身鳞片的毒蛇绞住了自己的心脏。他极目搜寻整个断崖，到处都是光秃秃的一片，无论哪里都看不到那片熟悉的白色倩影。

是暴风之神的怒吼，把那朵脆弱的小花吹散到虚无的数据海洋之中了吗？不，那不可能。男人明白，这场游戏中的一切都是编程者的造物，眼中所见之物尽是虚幻，美丽的风景不过是一张二维的贴图而已。要么是有人爬上了绝壁，将白花窃走；要么就是有人有心或无意用武器或魔法将她从这世上抹去。不管如何，自己有生之年都再也无法见到那朵白花了——直到此时，男人才意识到那朵小小的白花在自己的生命中已经不知不觉地占据了难以割舍的位置。

在那些最凶险的战斗中，自己曾经无数次深陷几乎必死无疑的绝境，只有那种想要活下去的执念支撑着自己。只要活下去就可以回到这里，就可以再一次看到那熟悉的美景。有时候，他不禁这样猜测，自己是否已经已经不再是为了争夺那把传说中的钥匙而战，仅仅是为了再次看到这朵朴素但独一无二的白花而机械地完成一件又一件任务。可是，现在就算回到这里也再也看不到那道景致了。今天就要与最可怕的对手决战，连男人这样身经百战的强者也不禁产生了不祥的预感。

“你在找什么？”姗姗来迟的女人从他的身后发问，声音充满了异样的疲惫。他回过头，女人的外套布满尘土，身体现出了某种不协调的迟钝感。男人伸出了手。

“干什么？”女人警惕地问。

“你的刀。”男人的回答很简短。

女人不情愿的拔出了自己的武器。从刀刃的受损状况来看，她昨天晚上一定有过什么额外的活动。

“超级药剂不够了，我去做了任务。”女人有点窘迫地回答。男人没有回答，坐在地上抽出工具包中的锤子开始了修补。耐久度受损的武器应该立刻送到村里的铁匠那里修复，但这种流程对现在来说是不可能的。一旦出了村子，完成任务之前就不能再回去，幸好男人的生存经验多少能弥补这个漏洞。单调的敲击声在山崖与平原之间回荡，而女人只是一直站在他的身边，用他从前望着白花的那种专注的眼神注视着他。

四

龙的利齿几乎就要咬到男人的皮肤了。这场长达一小时的战斗终于接近了尾声，龙已经遍体鳞伤，而男人和女人的体力也早已见底。现在的问题只有一个，究竟是哪一边先倒下？白花的幻象一瞬间闪过男人的脑海，那种不祥的预感就要变为现实了。哪怕是一个小小的失误，龙的尖牙就会撕碎自己的身体。在临死前发出的致命一击将会夺走自己的性命，百战之后，在胜利之时前功尽弃，还真是适合自己这个无情之辈的死法。男人自嘲地想。

然而女人突然挡在了他的面前。本来是操纵弩炮轰击龙的女人抛弃了自己擅长的武器，挡在了男人的面前。“你在干什么！”男人发出了沙哑的嘶吼。他已经很久没有这样咆哮过了，时间也许是一毫秒，也许是一万年，女人露出了预置的表情，苍白的笑容，单薄的刀刃横在了龙的利齿前方，临时修补过的武器显然无法挡住这怪物之王的攻势，瞬间爆裂为万千碎片，和那锋利的尖牙一起嵌入了女人单薄的身体。然而这短短的一瞬带来的空隙已经足矣，男人高呼着风暴之神的神名举起了几乎和他身体一样长的战刀，利刃落下，怪物之王身首异处!

巨大的怪物扑倒在大地上，激起了尘与沙的风暴。而后，那具庞大的躯干逐渐化为数据的尘埃，最终消失殆尽。什么都没有留下，什么都没有。最强大的怪物被打倒了，却仅仅像是经历了一场幻梦，他们什么回报都没有得到。

女人挣扎着想要对他说些什么。她的左手伸进怀中，细长的右手伸向男人的方向。男人半跪着，用左手捏住了她的手。他第一次发现了某些熟悉的东西，这只手，这个身体，这个女人，似乎唤起了记忆之海深处那些尘封的记忆。

“爱德华，”女人气若游丝地呼唤着他的名字，“终于，终于我也帮上你的忙了。”

“你是——萨拉？”男人终于用沙哑的声音喊出了她的名字。“为什么，为什么你会在这里？”

男人从来没有想到，眼前这个单薄的女人，就是自己曾经的挚爱，也是背叛自己把自己推入这道深渊的那个人。女人用简陋的多边构筑的手抚摸着男人的脸颊，“这场游戏的用意并不是为了折磨犯人那么简单，你们所有的战斗都会被实时转播到世界各地，成为无聊看客的娱乐。当我偶然看到你在怪物的攻击下痛苦挣扎的时候，我决定来你的身边拯救你。你有自己的理想，只是选错了方向，只要可以再给你一次机会，我愿意放弃自己的一切。”

“别说了，萨拉，别说了！”男人低声嘶吼着。而女人只是露出了仿佛欣慰的笑容。

“我自愿加入这场游戏，哪怕永远被禁锢在这里也在所不惜，我只要能来到你的身边就够了。可是，反而是你先救了我，不是吗？”

“萨拉，萨拉！”

这时，男人发现女人身体表面简陋的贴图开始模糊了。他要永远失去她了。

“我一直在等你，等你明白这一切的那一刻。爱德华，花，白色的花——”她的声音越来越低，逐渐消失化为了白噪音。那些构成了躯干的多边形开始分解崩溃，化为晶莹而微细的数据碎片，悄无声息地的飘零散去。在游戏中死亡的她将陷入近乎永眠的苦刑，如果非要为此加个期限的话，也许会是千万年。

他丢开了砍下巨龙头颅的战刀，向着永远灰暗而密布着阴云的天空怒吼，仿佛这样就可以冲破浓厚云层的束缚，把幽暗的天幕撕开带来一线光明。可是，那烈火般的吼声，最终也只是渺然消失在无穷无尽的虚空之间。

终于，男人放弃了，失去了全身的力量，颓然倒在遍布伤痕的大地上。巨大的刀刃冰冷地反射着他憔悴而扭曲的面孔，在那个时候，他又注意到了什么异状。

五

在女人消失的地方，一朵娇嫩的白色花朵昂然盛开。那是他无数次在启程与归途中注视过的花朵。他颤抖着伸出了手，想要触摸那些美丽的花瓣。早上出发时女人的疲惫，崖壁上的白花突然消失不见，一切似乎都有了合理的解释。萨拉在昨夜用了一整夜的时间攀上崖壁，摘下了这朵花。可是，这是为什么？那女人为什么要窃走他唯一的慰藉？她到底想干什么？

白花仿佛听懂了他的心事一样，优雅地舒展着修长的花瓣，似乎在孤芳自赏，又像是在魅惑人心。男人的眼睛凑近了花朵，那是他第一次在如此之近的距离上观察这朵白花。仔细看去，在那些外围修长花冠的内侧，竟然还长着层层密密的娇小花瓣，包裹着金色的花蕊，隐然含苞欲放。



这朵高岭之花之所以拥有如此撩人的万千姿态，是因为她并不是简单的贴图，而是由亿万个多边形精心构筑成的。层层的花朵回旋排列，越是靠近越能看到肉眼难以辨识的细小花瓣。风吹过崖壁的时候，她仿佛会翩翩起舞，也无疑是因为组成她的无数多边形可以改变线性组合的方式。在这个永远没有终点的游戏里，只有一样东西会用如此精致复杂的图形绘制。

是的，这朵不起眼的白花就是象征着救赎的钥匙。萨拉知道爱德华对这朵小花充满了眷恋，所以想要在最后决战之前给心爱的男人取下花朵。她冒着生命危险攀上了高崖，结果发现了游戏最大的秘密。那朵生长在岩壁间的、只有那个男人会注意的白花就是可以改变自己命运的宝物。在那一刻她做出了决定：如果她把花交给爱德华，爱德华就会立刻离开这场游戏；如果花被别人取走，这局游戏就将终结，他们无法获得救赎。所以，她选择了把花带在自己身边。即使不被认同，她依然跟随在他的身边。就算是在这个怪物横行的地狱中，如果是两个人在一起的话，那就是她的幸福。直到那个男人发觉了自己的挚爱深情的时候，在那一刻女人将把白色的花朵放在男人的掌心。女人本来是如此打算的。可是，在那之前她却为了拯救男人而失去了生命，坠入了永劫的炼狱之中。

你们，这世上所有坐在屏幕前欣赏着这出悲剧的观众们，应该会为这曲折离奇的剧本感到满足吧？可是，对那个男人而言，这只是无比残酷的真实。在那个瞬间，背负着如山罪孽的冷酷男人感到了无可压抑的震撼。他坚如寒冰的心脏终于融化了。那个女人——萨拉如此行动的理由，他已经完全明白了。

在千亿的梦之后，这个男人一直在徒然地寻找着救赎的希望。可是，他却没有察觉，他所拥有的东西，他所错过的东西，其实一直都在他的身边。那朵由万亿个多边形所构成的白花折射出的光芒，就是这个世界上最美丽的珍宝。

（全文完）P

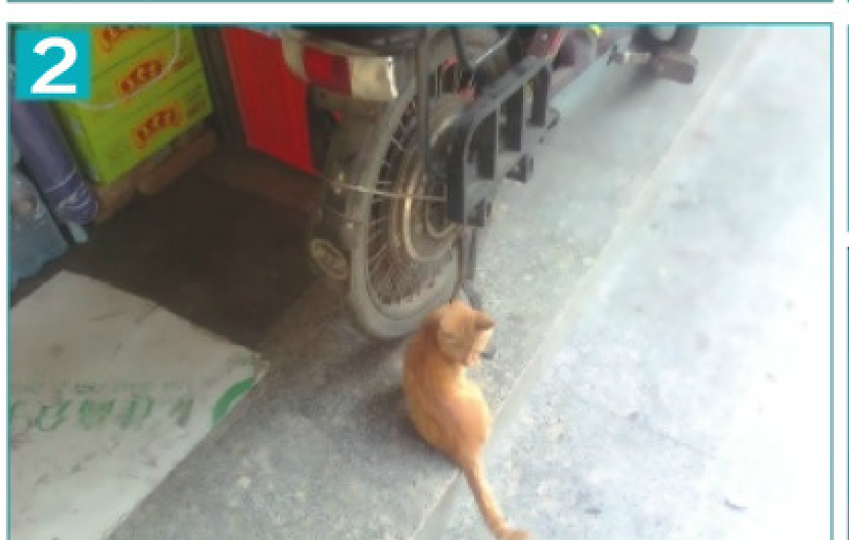
林晓：细心的读者会发现，在去年下半年的“读编往来”栏目里，“北漂”这个名词曾经不止一次出现在刊登稿件的题目中。诚然，出门在外独自打拼自然会面对种种艰难坎坷不假，但只要留心观察，在这崭新的生活环境中同样会找到很多乐趣。本期刊登的就是一位北漂族发来的生活照片记录，大家一起来欣赏吧。

北漂杂记——来自影像的记录

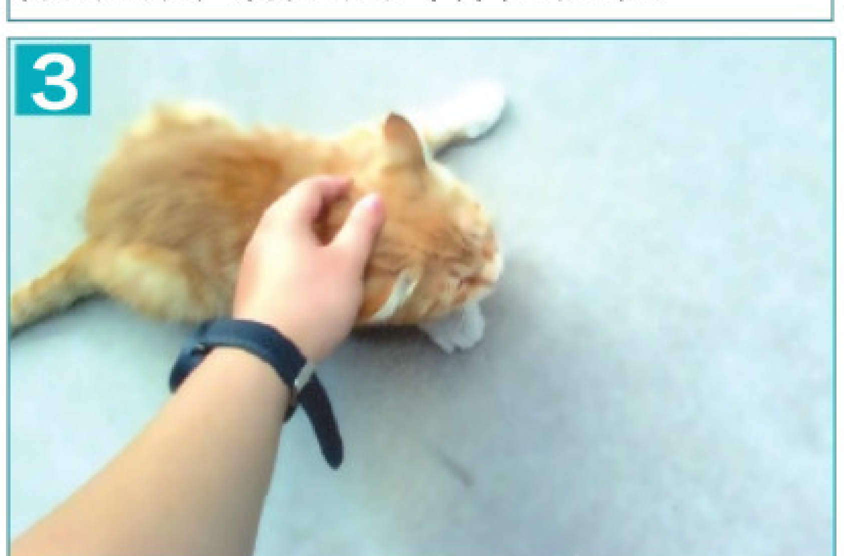
■北京 桅杆



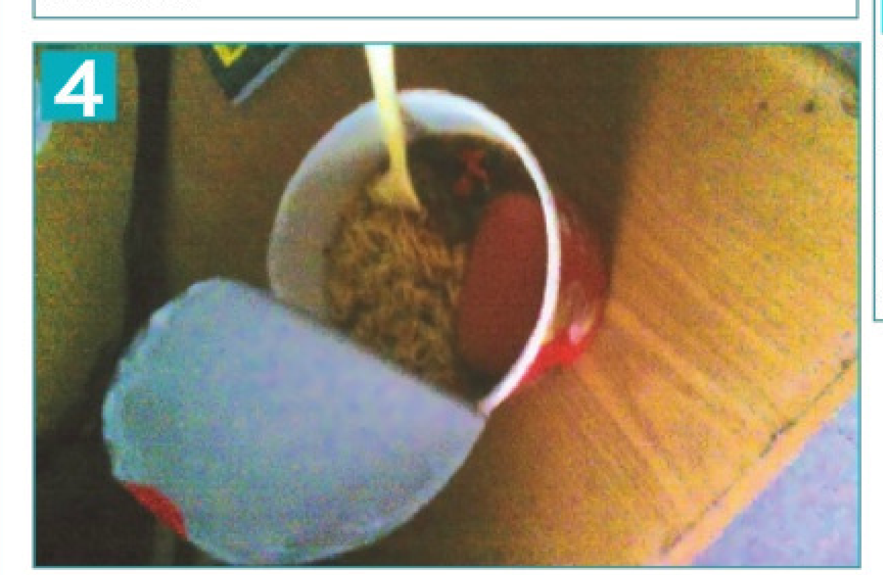
1 俗话说得好，大丈夫志在千里，趁着年轻离家出门打拼才是正确的前途方向——至少我是这么认为的。2010年7月，摄于D2014次动车票入手的当天，家乡街景的纪念。



2 告别了家人、好友与昔日的同事之后，我背上了行囊踏上了离家北漂的第一步——不过等等，还有一位小家伙值得我去说声再见呢，看看这是谁？



3 小团啊小团，以后可就没人再给你每天掏腰包买火腿肠加餐了，试着自力更生吧。对了，可不要再去乱咬店里的鸡腿喔。



4 一路奔波抵达北京已是中午时分，手忙脚乱地做完交接工作后夜幕也已降临。忙碌了一天之后抬头看看时间，今天的晚饭只能这么解决了。万事开头难，果然所言非虚。



5 厚厚的云团周围透出了几缕阳光，这张照片可以看做我最初几个月北漂经历的写照。



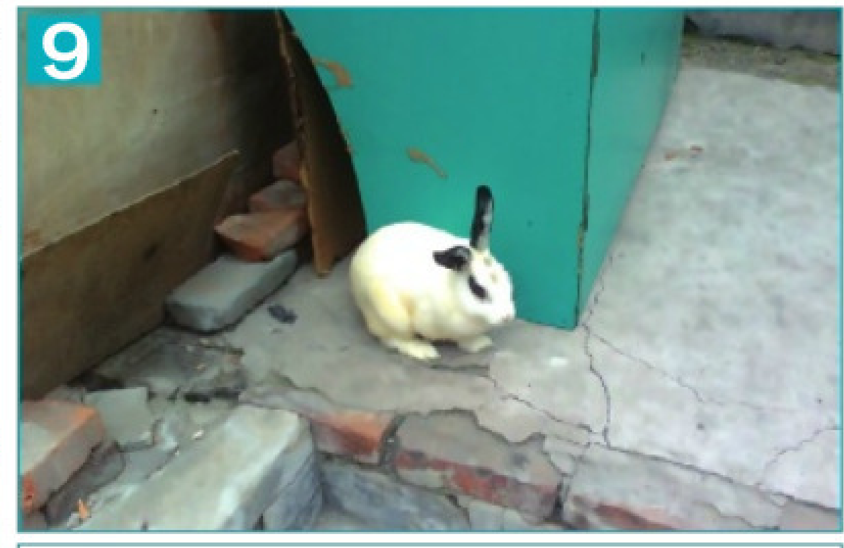
6 一次惊人的好运——促销装的大容量冰红茶居然连中四瓶。说真的，从小到大如此幸运的经历我还是第一次体验。



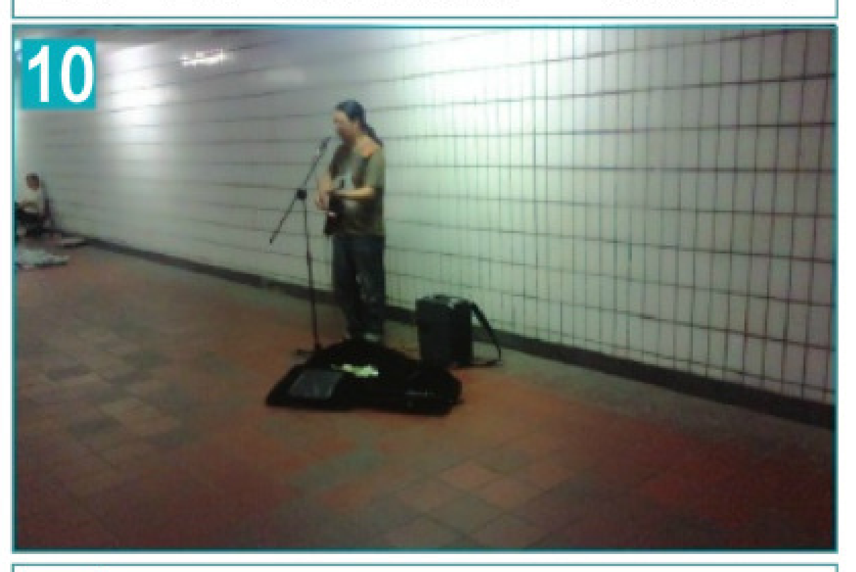
7 新职位最大的特点是忙中有闲，加班加点之余也不乏观察生活的空隙。瞧，这就是单位附近某间小卖部的镇店之猫……我是不是该叫它大团？



8 和家乡一样，养猫招财似乎是广大个体经营者的共识。



9 除了猫狗之外，单位附近时常还能看到一些稀奇的镇店宠物……例如兔子。



10 每年选择北漂寻找前途的年轻人到底有多少？恐怕没人能回答出准确数字。每个人选择的北漂之路都不尽相同，但目的终归离不了“立足”、“生存”与“发展”这几个词汇，大家都是一样的。



11 生活就是这样，循规蹈矩一成不变自然是最稳妥的途径，但在深思熟虑之后敢于放手一搏往往才是更值得发扬的前途之道。路在脚下，祝愿所有的北漂族一路顺风。

辐射揭秘
——有关原子能技术的几条趣谈

■北京 坏香橙



随着《辐射——拉斯维加斯》的火热上市，核武器、反应堆以及原子能技术相关的话题再次成为了众多玩家关注的焦点。十分幸运的是，作为一名广结各路网友的游戏评论撰稿人，本人的QQ好友列表上恰好就有一位从事核能发电行业的业内人士。前不久，借着《辐射》系列最新作品上市的势头，我与这位货真价实的原子能技术从业者聊起了有关“核辐射”方面的话题，一番交流下来直让我等外行人士眼界大开收获颇丰，意犹未尽之余遂写下这篇短文以示纪念。成文之后又考虑到如此内幕趣闻实在是没有独享的天理，于是便作为投稿文章发给了“读编往来”栏目让大家共享，希望朋友们能喜欢。

核反应趣谈话题一：核燃料可以直接制造核武器吗？

Q：在为数不少以“核武器”为题目的网络文学作品中，我们都可以看到“某某恐怖组织窃取核电站燃料棒作为原材料制造核武器”的桥段，请问，在现实中这种事故真有可能发生吗？

A：那几乎是不可能的。众所周知，最常见的原子弹核装药与裂变反应堆的有效成分都是铀-235这种稀有的放射性同位素，但两者的纯度完全不可同日而语——核装药对于裂变物质的纯度要求极高，相比之下反应堆用于发电的燃料棒在这方面的指标根本不足挂齿：民用核燃料的有效成分纯度只有不到5%，仅此而已。不过，尽管在数值上看起来似乎不值一提，但如果裂变反应目的在于制造热量推动汽轮机进行发电而不是制造武器的话，这个纯度已经足矣。不仅如此，倘若使用重水作为慢化剂的话，有效成分的纯度还可以进一步下降。

核反应趣谈话题二：重水的作用是什么？

Q：记得在二战末期，盟军曾经执行过摧毁德国重水制备工厂的特种任务，印象中《隐藏与危险》这部游戏中似乎就设计过这种关卡。那么，重水在原子能工业中的用途是什么？把它作为原料之一的反应堆又有什么特点？

A：重水的成分是一氧化二氘，在反应堆中的作用是把快中子减速为热中子让裂变材料顺利产生链式反应。与轻水相比，重水最大的优点就是中子吸收能力大概只有前者的1/200，因此反应堆不需要富集铀也可以工作，从理论上讲甚至把天然铀矿加工成堆芯形状组成燃料棒，直接装进重水反应堆里就能进行发电。不过，重水反应堆最大的缺点就在于价格较为昂贵，虽然核燃料精炼不再是什么麻烦，但重水本身的制备成本可是相当高的——同等重量的重水价格甚至会超过黄金。因此，重水反应堆一般在拥有核燃料资源但缺乏精炼提纯技术的国家中较为常见，例如加拿大。

核反应趣谈话题三：人体接触辐射的主观感受有哪些？

Q：在不朽的RPG名作《辐射》系列中，主角长期接受核辐射后会引发一系列稀奇古怪的后果，例如让人印象深刻的“多长出一根脚趾”，那么，在真实情况中主动接受核辐射会让当事者产生什么样的体验呢？

A：小剂量遭受辐射的主要后果是植物神经紊乱引发的恶心和呕吐，继续的话就是感觉到灼烧感、皮肤变黑并产生红肿。不过话又说回来，现实中如果达到灼烧体验这个地步的话，那么当事者差不多也可以直接宣告无药可救了。现实中辐射对人体造成的影响要远比大多数游戏表现出的内容来得更为严重，正因如此，从事原子能技术应用的工作人员会使用安防装置与某些药物来尽量把不良影响的效果降到最低。没错，我指的就是抗辐射药物。

核反应趣谈话题四：现实中的抗辐射药物又是什么成分？

Q：在经典的《辐射》系列作品中，我们常常能看到一种类似点滴袋的昂贵药物，功能是可以排出遭受辐射角色身上的残余放射性物质；同时，我们也能在游戏中发现一种红黄相间的胶囊，作用是暂时提高服用者的抗辐射指标。请问，这些药物在现实中存在实际原型吗？

A：当然是存在的。现实中的抗辐射药物种类很多，药理效果也不尽相同，举一个比较容易理解的例子：如果要预防碘-131这种放射性同位素对人体造成内照射影响，那么有效的方法就是事先服用含碘量丰富的内服药。原理其实很简单，众所周知，碘会沉积在人体的甲状腺组织内部，因此如果先让无辐射性的碘元素在这里富集，那么后续吸入的放射性碘元素就无法再占据沉积的位置，进而通过新陈代谢顺利排出体外。另外，主动排除体内残余放射性物质的处方也是存在的，例如，啤酒就是对付氚（超重氢）内照射的有效方式之一，对于其他部分放射性元素也有效果接近的药物，通过提升新陈代谢效率来排出放射性污染物。

核反应趣谈话题四：核裂变技术已经实用化，那么可控核聚变技术的实现还有多远？

Q：在相当一部分太空题材的游戏中，典型如《家园》这样的作品都倾向于使用核聚变反应堆作为飞船的推进动力源。那么，以如今的技术水平来看，实用化的核聚变技术离我们还有多远？

A：的确，相比于放射性阴云挥之不散的核裂变技术，洁净且高效的核聚变技术似乎更容易引起科幻主题创作者的青睐，但很遗憾，对于当前的技术水平而言，实用化的核聚变反应堆依旧是个遥不可及的美梦。要知道，核聚变产生的高温与核裂变反应堆释放的热量根本就不在一个数量级上，在这种几乎可以毁灭一切的高温面前依旧采用传统的蒸汽轮机发电机组是非常不实际的。更麻烦的是，高温对聚变堆的材料来说无疑也是非常严苛的挑战，目前为止尚未得出真正实用化的解决方案。最后，尽管基本聚变公式早已成为了物理教科书上的基本内容，但如何稳定地控制维持这种反应依旧是个不折不扣的难题。因此，除非技术上产生了奇迹般的突破，否则正在阅读这本杂志的大多数读者恐怕是无缘目睹实用化可控核聚变反应堆挂牌上市的。

总而言之，和大多数潜力巨大的前卫技术一样，原子能技术的开发尽管给人类带来了核武器这柄高悬在头顶上的达摩克利斯之剑，但与此同时有效地缓解了能源危机带来的压力也是不争的事实。无论如何，只要能继续用理智的眼光去看待并发展这项技术，那么美好的未来并不是空虚的妄言，希望这个朴素的愿望不会是梦想，谢谢。

（本文技术顾问为山东省海阳核电厂生产准备部工作人员李长天，特别感谢）

读者来信

我是从初三开始读“大软”的，到现在已经是第三年了。刚开始的时候是每期必看，但现在学业压力变得比较沉重，所以就做不到每期都看了。不过“大软”还是一本我比较喜欢的杂志，内容十分丰富，“硬件评析”和“评游析道”是我最喜欢的两个栏目。“大软”也很受我同学的欢迎，每次买书都会有很多人来借阅。但是“大软”在软硬件和网络应用方面依旧有继续提高的余地，希望编辑能够重视。最后，祝“大软”越办越好，各位编辑天天开心。（**湖北 熊浩宇**）

林晓：其实，有时候读者朋友们感觉“大软”的内容比较浅显并不一定是选稿方面的问题，“大软”的办刊定位是“为初级与中级水平的大众用户提供应用与娱乐服务”，因此，如果在杂志上发现了难度水平较低的文章是完全正常的。实际上，又有谁是从一开始就对电脑技术了如指掌呢？大家都是从基础开始一步步提升水平逐渐达到成熟境界的，多体谅一下大众读者的感受吧。

送走了上一批老兵，自己也从一名新兵变成了一名老兵，肩膀上的担子更重了。原先70人的连队现在只剩下不到30人，勤务的强度非常高，一天只能睡4个小时，不过作为武警战士来说，这是我们的责任和使命，为了保护人民的安全而如此拼搏，我们感到光荣！“大软”也伴随我走过5年岁月了，虽然部队管理严格，娱乐活动很少，但有“大软”在一起我就已经很满足了，谢谢你们。希望诸位编辑在工作中注意自己的身体，祝“大软”越来越畅销！（**辽宁 张清泉**）

林晓：每当整理起回函卡时，除了来自广大学子的回音之外，来自军队的回函同样是为数不少。如果我们的杂志可以为子弟兵朋友们在繁忙的勤务训练之余带来乐趣，那这将是我们作为编辑的至高荣幸。佳节将至，在此我代表诸位编辑向驻守在岗位上的子弟兵读者朋友们再次问候一声：大家辛苦了！

我是一名在校的大二学生，闲暇时很喜欢阅读“大软”，从里面学到了很多知识，真的很感谢编辑们的不懈努力。最近的杂志上有一篇文章我很喜欢，但是在网上没有找到文本，我想请求贵刊给我发一份文档附件：那就是发表在《大众软件》2010年总第351期，12月上那一期“网罗天下”栏目中的《网罗天下视频推荐特别篇：属于80后的青春纪念》，作者是北京的坏香橙，谢谢！（**软粉 han**）

林晓：有关这位读者朋友提出的要求，还是让作者本人亲自来解释吧，一起来看：

坏香橙：首先，感谢这位朋友对我的文章的关注，但是，对于提供电子版文档的要求，就目前而言我只能说句抱歉了：一般来说，在平面媒体上发表文章的投稿者至少要等待三个月之后才可以将内容文本进行自由传播，这是负责任的撰稿人所必备的基本素养之一。算算日期，目前限制期尚未结束，因此有关电子文档索取的问题咱们还是再过段时间再说吧，怎么样？

快评



时间过得真快，一转眼2010年就已经画上了句号……作为年终总结的一期杂志，本期最大的亮点之一就是“评游析道”栏目《2010年鹰头马大奖之“狄更斯”特别篇》了，语言风格各不相同的编辑点评交汇在一起，就像阿甘的巧克力一样让人感觉回味无穷。感谢诸位编辑这一年来的辛勤工作，2011年还是要一如既往地支持“大软”！（**浙江 Puzzle Mission**）

林晓：到现在为止，在版式与字体上进行过微妙调整的新版“大软”已经正式推出了两期，大家对这些改变的感受如何？欢迎E-mail给linxiao@popsoft.com.cn送出你的评论，精彩的评论会在杂志上刊登出来，更有精美的纪念品相赠喔。

你将会看到的大软·2011
——《大众软件》2011年新计划

没有谁能全部预知未来的变更，没有谁能完全把握时代的脉博。尽管如此，我们还是伴随着我们的读者一起开心地走过了这不平淡的15年。在新一年的起始，针对过去一年中读者们的反馈以及编辑部内部的总结，我们将在杂志内容方面做出一些变更，同时更重要的是，将会进一步改善与读者的沟通与交流。

1.大软微博开张！

新的一年，你可以在自己的手机上直接订阅来自大软编辑部的微博了！我们在新浪网与腾讯网同时开通了微博，内容除了杂志中即将刊登的内容简介外，还会包括众老编/小编和记者在日常生活中碰到的各种趣事与奇谈怪想。如果希望和你喜欢的编辑或记者近距离接触，别忘了第一时间加我们的关注！

新浪微博地址：http://t.sina.com.cn/popsoft

腾讯微博地址：http://t.qq.com/popsoft

2.网站重开了！

请不要再问杂志里夹带的评刊表到哪去了，也不要再问意外“消失”的论坛如何重回。由于去年底的一场意外事故，大软官方网站所在的整个服务器的磁盘包括备份卷都遭遇了不可逆转的损毁，我们所损失的不仅仅是网站中的全部文章以及图片，还包括了所有论坛已注册用户的数据信息。在技术人员屡次努力宣告无效之后，我们决定不再无限期延长等待的时间——你将会发现一个重建的全新官方网站。在官方首页中，你将可找到以下3个熟悉的新入口：

1）**论坛。**由于论坛数据全毁，重建后的论坛需要各位老用户们重新进行注册（当然，我们一样欢迎新用户入驻新论坛），同时林晓姐姐也会尽快将原有的论坛管理体系恢复。最后，我们对之前辛苦为论坛撰写精彩文章的读者用户们表示诚挚的歉意。

2）**TOPTEN。**2011年，杂志的TOPTEN评选活动将继续在网站上互动展开，请不要吝惜你的鼠标，为你喜欢的和正在玩的游戏及软件投下宝贵的一票。

3）**评刊表。**为方便各位亲爱的读者快捷评刊，2011年度我们将把跟随杂志走过十几年的纸质评刊表正式搬上网络。请从大软官网首页进入新的投票程序，并欢迎各位新老读者踊跃评刊，让我们能够第一时间得知大家对杂志各方各面的反馈。在此，也对十数年来为我们辛苦寄送评刊表的热心读者表示由衷地感谢！

3.游戏测试平台面世！

《大众软件》自创刊以来，就不断完善游戏评测评分办法，在2001年首先在国内推出了分级标准办法，大众软件相关编辑人员多次参与国家级各展会、评奖的游戏评选工作。2010年在集合10年游戏评测经验的基础上，推出大众软件游戏测试平台。该平台本着公正、细致、全面的原则，将信誉对放在首位，对全年度上市的网络游戏、单机游戏、手机游戏开展全面评测，方式上尽量以批判为主，并突出真正的精品之作，为广大读者的游戏选择提供真实可信的资讯。

2010年度《大众软件》读者调查抽奖结果公布

早在2010年10月上的杂志中，我们就将读者调查中的部分统计结果刊登了出来。感谢两万多名读者朋友们的热心反馈，让我们对自己所做的杂志有了更实际、更清晰的认识。今天我们将在这里公布2010年度《大众软件》读者调查抽奖的部分获奖名单，杂志上市后我们将根据您留下的联系方式尽快与您取得联系，协商领奖等事宜。最后再次感谢大家对本次调查活动的热情支持，今年暑期，我们将继续开展2011年度的读者调查，届时欢迎大家热情参加。（以下名单以最终电话联系、身份证核实为准）

特等奖3名

天　津　冯　晨
广　东　韩志雄
四　川　罗　泽

奖品为苹果（Apple）iPhone 3G手机（8GB）一部

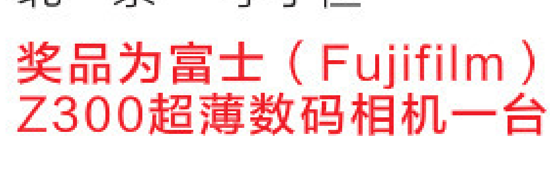
一等奖6名

陕　西　王　蔚
湖　南　胡源轩
甘　肃　张　帆
黑龙江　付铭耀
北　京　陈振峰

奖品为索尼（SONY）DSLR-a330L（DT18-55mm，SAM镜头）单反套机一部

二等奖20名

山　东　彭　军
四　川　潘永翔
安　徽　于　浩
安　徽　颜振斌
湖　北　扈晓迪
内蒙古　许陈颖
广　东　薛凤丽
上　海　王俊杰
吉　林　肖　衡
吉　林　王欣鹏
江　苏　陈纪新
天　津　黄　恪
云　南　谭　旭
浙　江　胡鹤峰
新　疆　王　晨
甘　肃　李景圆
甘　肃　于伟男
福　建　安云华
海　南　侯家亮
北　京　李子恒





启事：2011年01期《大众软件》随刊赠送的《轩辕剑外传·云之遥》正式版DVD（须自行根据光盘指示上网购买激活码），据部分地区读者的反馈，存在杂志中缺失的现象。造成该问题的原因我们正在紧急调查中。已买到无光盘杂志的读者，可直接拨打我们的读者服务热线（010-88118588-1003），我们将提供解决方案。

热门软件排行榜

截止日期2011年1月1日

1



票数 2391

名称	QQ
制作公司	腾讯
版本号	2010SP3

2



票数 2359

名称	迅雷
制作公司	迅雷网络技术有限公司
版本号	7.1.4.2014

3



票数 2321

名称	360安全卫士
制作公司	奇虎公司
版本号	7.6Beta

4





票数 2317

名称	金山毒霸
制作公司	金山安全
版本号	2011SP5

5



票数 2301

名称	QQ影音
制作公司	腾讯
版本号	2.8

6



票数 2286

名称	搜狗拼音输入法
制作公司	搜狐公司
版本号	5.1.1

7



票数 2265

名称	瑞星杀毒软件
制作公司	北京瑞星公司
版本号	2011

8



票数 2259

名称	谷歌浏览器（Chrome）
制作公司	谷歌
版本号	7.0.517.44

9



票数 2202

名称	千千静听
制作公司	郑南岭
版本号	5.7Beta3

10



票数 2162

名称	暴风影音2012
制作公司	暴风网际科技有限公司
版本号	3.10.10.31

11



票数 2133

名称	傲游浏览器
制作公司	傲游天下科技有限公司
版本号	3.0

12



票数 2100

名称	KM Player
制作公司	姜龙喜（韩）
版本号	2.9.4.1439

13



票数 2092

名称	酷狗音乐2010
制作公司	酷狗科技
版本号	6.2.1

14



票数 1988

名称	卡巴斯基
制作公司	卡巴斯基实验室
版本号	2011

15



票数 1938

名称	NOD32
制作公司	ESET
版本号	4.2

16



票数 1855

名称	Firefox
制作公司	Mozilla
版本号	3.6.13

17



票数 1843

名称	世界之窗（The World）
制作公司	凤凰工作室
版本号	3.3

18



票数 1811

名称	easy Mule
制作公司	VeryCD
版本号	1.1.15

19

票数 1806

名称	Photo shop
制作公司	Adobe
版本号	CS5

20



票数 1801

名称	WinRAR
制作公司	Eugene Roshal
版本号	3.93

小白：我真想把PC上所有的应用程序都搬到智能手机上，这样一来就算在拥挤的公交车上我也不会延误工作，只可惜它目前还不能完全实现，甚至未来两年内也不太可能。

在我的印象中，身边许多人已经成为了“网虫”，他们依赖各种需要网络的应用，因此PC和智能手机对他们来说都很重要，只要这两种产品在应用层面能“融合”，或者说当智能手机可以接替PC、完成后者的多数工作时，就是值得花大价钱购买的时候了。然而就像我最开始提到的，无论商家如何宣传，这两种类型产品的应用范畴还没有绝对的交集，那些标榜着能完美替代PC软件的智能手机、平板电脑软件，其实都是以花费更多时间作为代价，你本可以在更少时间内，找一台PC完成同样工作。例如写E-mail，在流行智能手机的那种没有实体按键、光溜溜的触摸屏上，你能一字不错地输完一句话么？我的一些朋友只用手机查看邮件或浏览博客，而回复、留言等工作都留到PC上完成——生命宝贵，谁不想多省点时间呢？



你有过多少次牺牲屏幕亮度来换取电池使用时间的经历？

在智能手机上，有些应用甚至是“越界”的，它们完全没有必要存在于计算性能低下的掌上设备上，很多软件、游戏作为智能手机的卖点来吸引消费者，但如果在手机上用上半小时，你就会在打电话时发现电池已耗尽，不要忘记你手中产品的本来作用——语音通话、短信，也许再加上拍照。我一直认为，如果一种新应用阻碍到本已被大家接受并经常使用的功能时，它就不是真正成熟的，我曾试过在一天时间内，带上两块电池玩智能手机，用来保障游戏和语音通话，不过后来我意识到，这和用一部小巧的手机配合掌上游戏机，在携带的便利性上没有太多差别，只不过游戏更棒，手机也不用每天充电。P

2011年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年选入**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：
1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话
2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/
3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。



具体使用方法
请参看读编往来栏目
P143相关内容



附赠:
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
(国服版)
增刊贺岁版
统一零售价
¥29.8元
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书(台服版)
现已火热上市!
大众软件
增刊
《浩劫与重生》完全上手指南
新种族地精与狼人背景故事
新生活技能考古学高级经验谈
一刊在手,国服、台服
近期更新全面概括
再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸,灾变尽收眼底
(具体内容以实物为准)
《浩劫与重生》五人副本详尽指导
托巴拉德——新世界战场
新生活技能公会成就详解
新资料片稀有怪物一览
魔兽集换式卡牌画作展
2010魔兽卡牌年度冠军赛
(更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动!)
发行代理:北京情文图书有限公司
邮购地址:北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电 话:(010)65934375 65025164
传 真:(010)65934375
邮 编:100026
联系人:黄小姐
邮发代号:82-726
本期特惠价:¥7.00元
定价:¥10.00元
刊号:ISSN1007-0060 CN11-3751/TN